

"Simplesmente brilhante.
Um dos melhores livros que já li."

— JOHN GREEN

BEST-SELLER DO
NEW YORK
TIMES

AMANHÃ, AMANHÃ, E AINDA OUTRO AMANHÃ

GABRIELLE ZEVIN

Rocco
DIGITAL



GABRIELLE ZEVIN

**AMANHÃ,
AMANHÃ,
E AINDA
OUTRO
AMANHÃ**

TRADUÇÃO DE CAROL CHRISTO

Rocco:
DIGITAL

De novo, para H.C. — no trabalho e no lazer

SUMÁRIO

Para pular o Sumário, clique [aqui](#).

I. CRIANÇAS DOENTES

1

2

3

4

II. INFLUÊNCIAS

1

2

3

4

5

6

III. JOGO SUJO

1

2

3

4

5

6

IV. OS DOIS LADOS

1A

1B

2A

2B

3A

3B

4A

4B

5A

5B

V. PIVÔS

1

2

3

VI. CASAMENTOS

1

2

3

4

5

VII. O NPC

VIII. NOSSOS DIAS INFINITOS

1

2

3

4

5

6

IX. PIONEIROS

X. PESOS E ANDORES

1

2

3

4

Nota da autora e Agradecimentos

Créditos

A Autora

Que o Amor é tudo que existe
É tudo que sei do Amor.
Isto é bastante — o peso deve
Adequar-se ao andor.

— EMILY DICKINSON

I



CRIANÇAS DOENTES

Antes de Mazer se reinventar como Mazer, ele era Samson Mazer. E antes de ser Samson Mazer, era Samson Masur: uma mudança de duas letras que o transformou de um garoto bonzinho e claramente judeu em um Construtor de Mundos Profissional. Durante a maior parte de sua juventude, ele era Sam. S.A.M. no hall da fama do fliperama do *Donkey Kong* do avô, mas, sobretudo, Sam.

Em uma tarde no final de dezembro, nos últimos dias do século XX, Sam saiu de um vagão do metrô e viu que a passagem para a escada rolante estava bloqueada por uma multidão inerte, as pessoas olhando boquiabertas para uma propaganda na estação. Sam estava atrasado. Ele estava vindo de uma reunião com seu orientador acadêmico, algo que vinha adiando havia mais de um mês, mas que todos concordaram ser absolutamente necessário que acontecesse antes das férias de inverno. Sam não gostava de multidões — nem de estar nelas nem de qualquer tolice de que a massa tendesse a desfrutar. Mas essa multidão não poderia ser evitada. Ele teria que forçar sua passagem se quisesse chegar ao mundo da superfície.

Sam usava um descomunal casaco de marinheiro de lã azul-marinho herdado do colega de quarto, Marx, que tinha comprado a peça no Bazar da Marinha do centro durante o primeiro ano da universidade. Marx deixara o casaco mofando na sacola de plástico por quase um semestre inteiro até Sam perguntar se podia pegá-lo emprestado. Tinha sido um inverno particularmente implacável, e uma tempestade de neve violenta em abril (em abril!

Que loucura esses invernos em Massachusetts!) finalmente fez Sam engolir o orgulho e perguntar a Marx do casaco esquecido. Sam fingiu que gostava do estilo, e Marx disse que poderia ficar com ele, que era o que Sam sabia que o amigo ia dizer. Como a maioria das coisas compradas no Bazar da Marinha, o casaco emanava mofo, poeira e suor de jovens mortos, e Sam tentou não especular por que tinha acabado em um bazar. Mas o casaco era muito mais quente do que a jaqueta corta-vento que ele tinha trazido da Califórnia no primeiro ano. Ele também acreditava que o casaco grande ajudava a esconder sua estatura. O casaco, com seu tamanho ridículo, apenas o fazia parecer menor e mais novo.

O fato era que Sam Masur, aos vinte e um anos, não tinha o corpo ou a estrutura apropriados para empurra-empurra, e por isso, tanto quanto possível, ziguezagueou através da multidão, sentindo-se um pouco como o anfíbio azarento do jogo *Frogger*. Ele se viu proferindo uma série de “com licenças” a contragosto. Uma coisa realmente impressionante na programação do cérebro, Sam pensou, era que ele poderia falar “com licença” enquanto queria dizer “vá se ferrar”. A menos que fossem pouco confiáveis ou claramente apresentados como lunáticos ou canalhas, personagens de romances, filmes e jogos eram feitos para serem transparentes, compreendidos pelo conjunto de suas palavras ou ações. Mas as pessoas, as comuns, decentes e essencialmente honestas, não conseguiriam terminar o dia sem aquele pedaço indispensável de programação que lhes permitia dizer uma coisa e significar, sentir, e até fazer, outra.

— Não dá para ir pelo outro lado? — um homem de chapéu macramê preto e verde gritou com Sam.

— Com licença — disse Sam.

— Droga, quase consegui — murmurou uma mulher com um bebê no sling quando Sam passou na frente dela.

— Com licença — disse Sam.

De vez em quando alguém saía às pressas, criando brechas na multidão. As brechas deveriam ter sido oportunidades de fuga para Sam, mas de alguma forma elas imediatamente se enchiam de novos humanos, famintos por distração.

Ele estava quase na escada rolante do metrô quando se virou para olhar o que a multidão estava observando. Sam podia se imaginar contando sobre o congestionamento na estação de trem, e Marx dizendo: “Você não ficou nada curioso para saber o que era? Existe um mundo de pessoas e coisas, se você conseguir largar a misantropia por um segundo.” Sam não gostava que Marx pensasse nele como um misantropo, mesmo que fosse verdade, então se virou. Foi aí que avistou sua velha camarada, Sadie Green.

Ele até tinha visto Sadie algumas vezes nos últimos anos. Tinham sido frequentadores assíduos de feiras de ciências, jogos acadêmicos, eventos de recrutamento para a faculdade, competições (oratória, robótica, escrita criativa, programação), banquetes para os melhores alunos. Porque não importava se você frequentava uma escola pública medíocre no leste da cidade (Sam), ou uma escola particular cara no oeste (Sadie), o circuito das crianças inteligentes de Los Angeles era o mesmo. Eles trocavam olhares em uma sala cheia de nerds — às vezes, ela até sorria para ele, como se para validar a tensão entre os dois, e aí era arrastada pelo círculo voraz dos adolescentes inteligentes que sempre a cercavam. Meninos e meninas como ele, porém mais ricos, mais brancos e com óculos e dentes melhores. E ele não queria ser mais um nerd feio rondando Sadie Green. Às vezes, fazia dela uma vilã e imaginava as maneiras como ela o havia desprezado: aquela vez em que se afastou dele; aquela vez em que tinha evitado seu olhar. Mas ela não tinha feito essas coisas; quase teria sido melhor se tivesse.

Ele sabia que Sadie havia entrado no MIT e se perguntou se talvez a encontraria quando foi aceito em Harvard. Por dois anos e meio, ele não tinha feito nada para forçar tal momento. Nem ela.

Mas lá estava: Sadie Green, em carne e osso. E vê-la foi o suficiente para quase leva-lo às lágrimas. Era como se ela fosse uma prova matemática que havia lhe escapado por muitos anos, mas que, de repente, com novos e bem descansados olhos, tinha passado a ter uma solução completamente óbvia. *Aqui está Sadie*, ele pensou. *Sim*.

Estava prestes a gritar o nome dela, mas aí se segurou. Sentiu-se sufocado por todo o tempo que havia passado desde que ele e Sadie estiveram juntos. Como uma pessoa ainda podia ser tão jovem quanto ele racionalmente sabia que era quando tanto tempo havia se passado? E por que de repente era tão fácil esquecer que a detestava? O tempo, Sam pensou, era um mistério. Mas depois de refletir melhor, ele compreendeu tal sentimento. O tempo era matematicamente explicável; era o coração — a parte do cérebro representada pelo coração — que era o mistério.

Sadie terminou de encarar o que quer que a multidão estivesse encarando e começou a caminhar em direção ao trem da Linha Vermelha.

Sam gritou o nome dela:

— SADIE!

Além do barulho do trem se aproximando, a estação estava tomada pelo rugido usual da humanidade. Uma adolescente tocava Penguin Cafe Orchestra no violoncelo para ganhar gorjetas. Um homem em um colete com estampa de paisley pedia educadamente aos transeuntes se teriam um momento para ajudar os refugiados mulçumanos na Srebrenica. Ao lado de Sadie havia um estande vendendo batidas de frutas por seis dólares. O liquidificador começou a zumbir, espalhando o aroma de frutas cítricas e morangos no bofarento ar subterrâneo, assim que Sam chamou o nome dela.

— Sadie Green! — ele gritou mais uma vez. Mas ainda assim ela não ouviu.

Sam acelerou o passo tanto quanto podia. Quando caminhava rápido, illogicamente ele se sentia em uma corrida de três pernas.

— Sadie! SADIE! — Ele se sentia um tolo. — SADIE MIRANDA GREEN! VOCÊ MORREU DE DISENTERIA!

Enfim ela se virou. Sadie examinou a multidão lentamente e, quando avistou Sam, o sorriso se espalhou por seu rosto como o vídeo de uma rosa florindo em *time-lapse* que ele havia visto uma vez na aula de física. Era lindo, Sam pensou, e talvez, se preocupou, um pouco forçado. Ela caminhou até ele, ainda sorrindo. Uma covinha na bochecha direita, uma lacuna quase imperceptivelmente maior entre os dois dentes superiores. Ele pensou que a multidão parecia abrir espaço para ela de uma forma que o mundo nunca se abria para ele.

— Foi a minha irmã que morreu de disenteria, Sam Masur — disse Sadie. — Eu morri de exaustão, depois de uma picada de cobra.

— E por não querer atirar no bisão — completou Sam.

— É um desperdício! — Sadie argumentou. — Toda aquela carne apodrece.

Sadie o abraçou com força.

— Sam Masur! — continuou. — Eu estava torcendo para esbarrar em você.

— Estou na lista telefônica — disse Sam.

— Bem, talvez eu quisesse deixar acontecer naturalmente — Sadie retrucou. — E aconteceu.

— O que te traz à Harvard Square? — Sam perguntou.

— Ora, o Olho Mágico, é claro — respondeu em tom de brincadeira. Apontou para a frente dela, em direção à propaganda. Pela primeira vez, Sam prestou atenção no pôster de 1 x 1,5 metro que transformara os passageiros em uma horda de zumbis.

VEJA O MUNDO DE FORMA TOTALMENTE NOVA.
NESTE NATAL, O PRESENTE QUE TODOS QUEREM É O

OLHO MÁGICO.

A imagem no pôster era um padrão psicodélico nas cores do Natal: tons de esmeralda, carmim e dourado. Se olhasse para o padrão por tempo suficiente, seu cérebro criaria a ilusão de estar vendo uma imagem oculta em 3D. Isso era chamado de autoestereograma e era fácil de fazer por qualquer programador modestamente habilidoso. *Isso?*, Sam pensou. *As coisas que as pessoas acham divertidas...* Ele soltou um resmungo.

— Você é contra? — Sadie disse.

— Esse tipo de coisa pode ser encontrada em qualquer sala de convivência do dormitório no campus.

— Não este pôster exatamente, Sam. Este é exclusivo de...

— Todas as estações de trem em Boston.

— Talvez nos Estados Unidos? — Sadie riu. — Então, Sam, você não quer ver o mundo com olhos mágicos?

— Sempre vejo o mundo com olhos mágicos — disse ele. — Estou explodindo de assombro infantil.

Sadie apontou para um menino de uns seis anos.

— Olha só como ele está feliz! Ele conseguiu ver agora! Muito bem!

— Você conseguiu? — Sam perguntou.

— Ainda não — Sadie admitiu. — Mas agora preciso mesmo pegar o próximo trem, ou vou me atrasar para a aula.

— Com certeza você tem mais cinco minutos para ver o mundo com olhos mágicos — disse Sam.

— Talvez da próxima vez — Sadie disse.

— Por favor, Sadie. Sempre vai ter outra aula. Quantas vezes você pode olhar para algo e saber que todos ao seu redor estão vendo a mesma coisa, ou pelo menos que seus cérebros e olhos estão respondendo ao mesmo fenômeno? Quantas provas você já teve de que estamos todos no mesmo mundo?

Sadie sorriu com tristeza e deu um soquinho no ombro de Sam.

— Só você mesmo para dizer algo assim.

— Esse sou eu.

Ela suspirou ao ouvir o barulho do seu trem saindo da estação.

— Se eu for reprovada em tópicos avançados em computação gráfica, a culpa vai ser sua. — Ela se reposicionou para encarar o pôster novamente. — Você vai ter que fazer isso comigo, Sam.

— Sim, senhora. — Sam obedeceu. Endireitou os ombros e olhou direto à frente. Não ficava tão perto de Sadie havia anos.

As instruções no pôster diziam para relaxar os olhos e se concentrar em um único ponto até que a imagem secreta aparecesse. Se isso não funcionasse, a sugestão era se aproximar do pôster e, em seguida, recuar lentamente, mas não havia espaço para isso na estação de trem. Em todo caso, Sam não se importava com a imagem secreta. Ele podia adivinhar que era uma árvore de Natal, um anjo, uma estrela, embora provavelmente não uma estrela de davi, algo sazonal, banal e chamativo, algo feito para vender mais livros da série Olho Mágico. Os autoestereogramas nunca funcionaram com Sam. Ele suspeitava que tivesse algo a ver com seus óculos, que corrigiam uma miopia significativa e não deixavam seus olhos relaxarem o suficiente para o cérebro perceber a ilusão. Assim, depois de um tempo considerável (quinze segundos), Sam parou de tentar ver a imagem secreta e, em vez disso, observou Sadie.

Seu cabelo estava mais curto, em um corte mais na moda, ele supôs, mas tinha as mesmas ondas castanhas de sempre. As sardas claras no nariz continuavam as mesmas, e sua pele ainda era bronzeada, embora ela estivesse muito mais pálida do que quando eram crianças na Califórnia, e seus lábios estavam ressecados. Os olhos ainda eram do mesmo castanho com manchas douradas. Anna, a mãe dele, tinha olhos parecidos, e ela dissera a Sam que aquilo se chamava heterocromia. Na época, ele achou que aquilo parecia nome de doença, algo que talvez fosse matar sua mãe. Abaixo dos olhos da amiga havia olheiras quase

imperceptíveis, mas ela sempre as tivera, mesmo quando criança. Ainda assim, Sam achou que ela parecia cansada. Ele olhou para Sadie e pensou: *É isso que é uma viagem no tempo*. É olhar para uma pessoa e vê-la no presente e no passado ao mesmo tempo. E esse meio de transporte só funcionava com aqueles que se conheciam por um tempo significativo.

— Consegui! — ela disse. Seus olhos estavam brilhantes e ela estava com uma expressão da qual ele se lembrava, de quando eles tinham onze anos.

Sam rapidamente voltou seu olhar para o pôster.

— Você viu? — ela perguntou.

— Vi — respondeu. — Vi, sim.

Sadie olhou para ele.

— O que você viu? — ela perguntou.

— A imagem — disse Sam. — Foi incrível. Superfestivo.

— Você viu mesmo? — Sadie insistiu. Seus lábios estavam se erguendo de leve. Os olhos heterocrômicos olharam para ele com ironia.

— Vi, mas não quero estragar a experiência para quem ainda não viu. — Ele gesticulou em direção à horda de pessoas.

— Tá bom, Sam — Sadie disse. — É atencioso da sua parte.

Ele sabia que ela sabia que ele não tinha visto nada. Ele sorriu para ela, e ela sorriu para ele.

— Não é estranho? — Sadie continuou. — A sensação é que eu nunca parei de te ver. Parece que todo dia a gente vem para esta estação olhar esse pôster.

— A gente groka — disse Sam.

— A gente groka mesmo. E repito o que falei antes. Só você mesmo para dizer algo assim.

— Esse sou eu ao quadrado. Você está... — Enquanto ele falava, o liquidificador começou a zumbir novamente.

— O quê? — ela disse.

— Você está no quadrado errado — ele repetiu.

— Qual é o “quadrado errado”?

— Você está na Harvard Square, quando deveria estar na Central Square ou na Kendall Square. Ouvi dizer que você entrou para o MIT — explicou Sam.

— Meu namorado mora por aqui — disse Sadie, de uma forma que indicava que ela não tinha mais nada a dizer sobre o assunto.

— Por que será que elas são chamadas de *squares*? Não são realmente quadradas, são? — Outro trem estava se aproximando.

— Esse é o meu trem. De novo.

— É assim que trens funcionam.

— É verdade. Tem um trem e depois outro trem e depois outro trem.

— Nesse caso, você deveria tomar um café comigo — disse Sam. — Ou o que você quiser beber. Se café for clichê demais para você, um *chai*. Uma vitamina. Kombucha. Refrigerante. Champanhe. Existe um mundo com infinitas possibilidades de bebidas bem acima das nossas cabeças, sabe? Tudo o que temos que fazer é subir naquela escada rolante e podemos explorar.

— Eu adoraria, mas tenho que ir para a aula. Acho que só li metade dos textos. A única coisa que tenho a meu favor é a minha pontualidade e presença.

— Duvido — disse Sam. Sadie era uma das pessoas mais brilhantes que ele conhecia.

Ela deu outro abraço rápido em Sam.

— Foi bom te encontrar.

Ela começou a caminhar em direção ao trem, e Sam tentou imaginar uma maneira de fazê-la parar. Se aquilo fosse um jogo, ele poderia clicar no *pause*. Poderia reiniciar, dizer coisas diferentes, as coisas certas dessa vez. Poderia procurar no inventário um item que faria Sadie ficar.

Eles nem tinham trocado números de telefone, pensou, desesperado. Sua mente examinava maneiras como uma pessoa poderia encontrar outra em 1995. Antigamente, quando Sam era

criança, as pessoas podiam sumir para sempre, mas já não era mais tão fácil de isso acontecer. Cada vez mais, bastava o desejo para transformar alguém que antes era uma fantasia digital em uma pessoa incontornável de carne e osso. Então, consolou a si mesmo com o fato de que, embora a figura de sua velha amiga estivesse ficando cada vez menor na estação ferroviária, o mundo também estava — com a globalização, a autoestrada da informação, e assim por diante. Seria fácil encontrar Sadie Green. Ele poderia adivinhar o e-mail dela — os e-mails do MIT seguiam um padrão. Poderia pesquisar na lista de telefones on-line do MIT. Poderia ligar para o Departamento de Ciência da Computação — ele estava chutando que era ciência da computação que ela estudava. Poderia ligar para os pais dela, Steven Green e Sharyn Friedman-Green, na Califórnia.

Mesmo assim, ele se conhecia e sabia que era o tipo de pessoa que nunca ligava para ninguém a menos que tivesse certeza absoluta de que a investida seria bem recebida. Seu cérebro era traiçoeiramente pessimista. Ele inventaria que ela havia sido fria com ele, que provavelmente nem tinha aula naquele dia, que só queria sair de perto dele. Seu cérebro insistiria que, se ela quisesse vê-lo, teria lhe dado uma maneira de entrar em contato. Concluiria que, para Sadie, Sam representava um período doloroso de sua vida, e por isso, é claro, ela não queria vê-lo novamente. Ou, talvez, como sempre suspeitou, ele não significasse nada para ela — talvez tivesse sido a boa ação de uma riquinha. Ele ficaria preso àquela menção de um namorado na Harvard Square. Descobriria o telefone dela, o e-mail, o endereço, e nunca faria nada com aquilo. E assim, com um peso fenomenológico, ele percebeu que aquela bem que poderia ser a última vez que via Sadie Green e tentou memorizar os detalhes de sua aparência ao ir embora, em uma estação de trem, em um dia muito frio de dezembro. Gorro de caxemira, luvas e cachecol, tudo bege. Casaco longo cor de caramelo, que definitivamente não era do Bazar da Marinha. Calça jeans reta, bastante gasta e com a barra desfiada de forma irregular. Tênis

preto com listra branca. Bolsa de couro tipo carteiro marrom-escuro, quase do mesmo tamanho que ela, lotada de coisas, a manga de um suéter cor de marfim aparecendo por cima de um dos pulsos. O cabelo brilhante, levemente úmido, um pouco abaixo dos ombros. Essa visão não era da Sadie genuína, ele decidiu. Ela parecia indistinguível de qualquer uma das universitárias inteligentes e bem-arrumadas na estação de trem.

Quando estava quase sumindo de vista, ela se virou e correu de volta para ele.

— Sam! — gritou. — Você ainda joga?

— Jogo — Sam respondeu com muito entusiasmo. — Com certeza. O tempo todo.

— Aqui — ela disse, enfiando um disquete de 3 ½ polegadas nas mãos dele. — Fui eu que fiz esse jogo. Você provavelmente está superocupado, mas testa se tiver tempo. Adoraria saber o que achou.

Ela correu de volta para o trem, e Sam foi atrás dela.

— Espera! Sadie! Como faço para falar com você?

— Meu e-mail está no disquete — disse Sadie. — No Readme.

As portas do trem se fecharam, devolvendo Sadie ao seu quadrado. Sam olhou para o disquete: o título do jogo era *Solution*. Ela havia escrito a etiqueta à mão. Ele reconheceria a letra dela em qualquer lugar.

Quando voltou para o apartamento naquela noite, Sam não instalou o *Solution* imediatamente, embora tenha deixado o jogo ao lado da entrada de disquete do computador. Mas descobriu que *não jogar* o jogo de Sadie era uma ótima motivação, e trabalhou em sua proposta de dissertação do terceiro ano da universidade, que já estava um mês atrasada e que, àquela altura, teria esperado até depois das férias para ser feita. Seu tema, depois de muito quebrar a cabeça, era “Abordagens alternativas ao paradoxo Banach-Tarski na ausência do axioma da escolha”, e, considerando o quanto

estava entediado ao escrever a proposta, Sam já temia o trabalho enfadonho que seria escrever a dissertação em si. Ele tinha começado a suspeitar que, embora tivesse uma óbvia aptidão, não era particularmente inspirado pela matemática. Seu orientador no departamento, Anders Larsson, que no futuro ganharia uma medalha Fields, havia comentado isso na reunião daquela tarde. Suas palavras de despedida: “Você é incrivelmente talentoso, Sam. Mas é importante perceber que ser bom em alguma coisa não é exatamente o mesmo que amar essa coisa.”

Sam comeu a comida italiana que Marx pedira — um pedido exagerado para que Sam tivesse o que comer enquanto ele estivesse fora da cidade. Marx voltou a convidá-lo para esquiar em Telluride durante as férias: “Você deveria mesmo vir. Se estiver preocupado em não saber esquiar, todo mundo só passa a maior parte do tempo no chalé mesmo.” Sam raramente tinha dinheiro suficiente para ir para casa nas férias, então esses convites eram feitos e rejeitados em intervalos regulares. Depois do jantar, Sam começou a ler o texto da sua aula de Raciocínio Moral (a turma estava estudando a filosofia do jovem Wittgenstein, a era antes de ele decidir que estava errado sobre tudo), e Marx arrumou as coisas da viagem. Quando terminou de fazer as malas, escreveu um cartão de Boas-Festas para Sam e o deixou na mesa, junto com um cartão-presente de cinquenta dólares para uma cervejaria artesanal. Foi aí que Marx encontrou o disquete.

— O que é *Solution*? — perguntou Marx. Ele pegou o disquete verde e mostrou para Sam.

— É o jogo da minha amiga — disse Sam.

— Que amiga? — disse Marx. Eles moravam juntos havia três anos e Marx raramente ouvira Sam mencionar amigo nenhum.

— Minha amiga da Califórnia.

— Você vai jogar? — perguntou Marx.

— Em algum momento. Deve ser uma merda. Vou dar uma olhada, é só um favor.

Sam sentiu que estava traindo Sadie ao dizer isso, mas provavelmente o jogo seria mesmo uma merda.

— É sobre o quê? — disse Marx.

— Não faço ideia.

— Mas tem um nome legal. — Marx se sentou no computador de Sam. — Ainda tenho uns minutos. Vamos abrir?

— Por que não? — disse Sam. Ele estava planejando jogar sozinho, mas Marx e ele jogavam juntos com certa frequência. Eles gostavam de jogos de artes marciais: *Mortal Kombat*, *Tekken*, *Street Fighter*. Também tinham uma campanha de *Dungeons & Dragons*, que jogavam de tempos em tempos. A campanha, na qual Sam era o mestre, vinha acontecendo havia mais de dois anos. Jogar *Dungeons & Dragons* em dupla era uma experiência íntima e peculiar, e a existência da campanha foi mantida em segredo de todos que conheciam.

Marx colocou o disquete no computador, e Sam instalou o jogo em seu disco rígido.

Várias horas depois, Sam e Marx tinham zerado *Solution* pela primeira vez.

— Mas que maluquice foi essa? — comentou Marx. — Estou superatrasado para a casa da Ajda. Ela vai me matar.

Ajda era a mais nova amante dele — uma jogadora de *squash* da Turquia que tinha um metro e oitenta e às vezes trabalhava como modelo, um currículo típico entre os interesses amorosos de Marx.

— Sinceramente, pensei que a gente só ia jogar por uns cinco minutos. — Marx vestiu seu casaco cor de caramelo, que nem o de Sadie. — Sua amiga é foda. E talvez um gênio. Como é que conhece ela mesmo?

No dia em que Sadie conheceu Sam, ela havia sido expulsa do quarto de hospital da sua irmã mais velha. Alice estava mal-humorada, daquele jeito típico de garotas de treze anos, mas também estava mal-humorada do jeito que pessoas que talvez morram de câncer ficam. A mãe delas, Sharyn, disse que Sadie deveria dar um desconto, que essas duas tempestades, a puberdade e a doença, eram muito para um corpo lidar. *Dar um desconto* significava que Sadie deveria ficar na sala de espera até que Alice não estivesse mais zangada com ela.

Sadie não sabia bem o que tinha feito para provocar a Alice dessa vez. Tinha mostrado para a irmã uma foto de uma menina com uma boina vermelha na revista *Teen* e dito algo como *você ficaria bem com essa boina*. Sadie mal se lembrava do que dissera, mas, o que quer que tivesse sido, Alice não aceitou bem, gritando de maneira absurda: *Ninguém usa um chapéu desses em Los Angeles! É por isso que você não tem amigos, Sadie Green!* Alice foi para o banheiro e começou a chorar, um barulho que mais parecia uma série de engasgos porque o nariz dela estava congestionado e a garganta, cheia de feridas. Sharyn, que estava dormindo na cadeira ao lado da cama, disse a Alice para se acalmar, que ela acabaria passando mal. *Eu já estou passando mal*, disse Alice. Nesse momento, Sadie começou a chorar também. Ela sabia que não tinha amigos, mas mesmo assim foi maldade Alice jogar na cara dela. Sharyn disse a Sadie para ir para a sala de espera.

— Não é justo — Sadie disse para a mãe. — Eu não fiz *nada*. Ela está sendo completamente irracional.

— Não é justo — concordou Sharyn.

No exílio, Sadie tentou decifrar o que havia acontecido. Ela *realmente* tinha pensado que Alice ficaria bonita com a boina vermelha. Mas, após uma reflexão mais profunda, concluiu que, ao mencionar o chapéu, Alice devia ter pensado que Sadie estava fazendo um comentário sobre o seu cabelo, que tinha ficado ralo com a quimioterapia. E se foi isso que Alice pensou, então Sadie sentia muito por ter mencionado aquele chapéu idiota. Ela foi bater na porta do quarto da Alice para se desculpar. Do outro lado da janelinha de vidro, Sharyn murmurou:

— Volta depois. Alice está dormindo.

Por volta da hora do almoço, Sadie ficou com fome e, portanto, a pena que sentia de Alice estava diminuindo e a que sentia de si mesma, aumentando. Era irritante como tinha sido ela a agir como idiota, e Sadie que tinha sido punida. Ela já tinha ouvido várias vezes: Alice estava doente, mas não estava morrendo. O tipo de leucemia de sua irmã tinha uma taxa de remissão especialmente alta. Ela estava respondendo bem ao tratamento e talvez até conseguisse começar o ensino médio a tempo, em setembro. Alice só teria que passar duas noites no hospital desta vez, e apenas “por uma abundância de cautela”, de acordo com a mãe delas. Sadie gostou da frase “por uma abundância de cautela”. Isso a fez pensar em coletivos: um bando de corvos, uma manada de elefantes, uma matilha de lobos. Ela imaginou que “cautela” fosse algum tipo de criatura — talvez uma mistura de são-bernardo e elefante. Um animal grande, inteligente e amigável com quem poderia contar para defender as irmãs Green de ameaças, existenciais ou não.

Um enfermeiro, notando a menina de onze anos estranhamente saudável e sozinha na sala de espera, deu a Sadie um potinho de pudim de baunilha. Ele reconheceu Sadie como um dos muitos irmãos negligenciados de crianças doentes e sugeriu que ela talvez

gostasse de ficar na sala de jogos. Tinha um Nintendo lá, ele prometeu, que raramente era usado durante a semana de tarde. Sadie e Alice já tinham um Nintendo, mas Sadie não tinha mais nada para fazer nas próximas cinco horas até que Sharyn a levasse de volta para casa. Ela estava de férias e já havia terminado de ler *Tudo depende de como você vê as coisas* pela segunda vez, o único livro que tinha trazido naquele dia. Se Alice não tivesse ficado tão irritada, o dia seria repleto de suas atividades de sempre: assistir aos programas matinais favoritos de competição: *Press That Button!* e *The Price Is Right*; ler a *Seventeen* e responder a testes de personalidade; jogar *The Oregon Trail* ou qualquer um dos outros jogos educativos que vieram pré-instalados no notebook — de nove quilos — que Alice havia ganhado para fazer as atividades escolares; todas as inúmeras maneiras que as meninas sempre encontravam para passar o tempo juntas. Sadie podia não ter muitos amigos, mas nunca sentiu que precisava deles. Alice era sua pessoa favorita no mundo. Ninguém era mais esperta, mais corajosa, mais bonita, mais atlética, mais engraçada, mais escreva-aqui-seu-adjetivo-preferido do que Alice. Para Sadie, Alice era o que existia de melhor. Mesmo que os médicos dissessem que ela iria se recuperar, Sadie muitas vezes se pegava imaginando um mundo em que a irmã não existisse. Um mundo sem suas piadas internas, sem música e suéteres e brownies de caixinha e ficar grudada à irmã debaixo dos cobertores no escuro. E, acima de tudo, um mundo sem Alice, a guardiã dos segredos e vergonhas mais íntimas do inocente coração de Sadie. Não havia ninguém que Sadie amasse mais do que Alice — nem os pais, nem a avó. O mundo sem Alice era inóspito, como uma fotografia granulada de Neil Armstrong na Lua, e deixava a garota de onze anos acordada até tarde da noite. Seria um alívio escapar para o mundo da Nintendo por um tempo.

Mas a sala de jogos não estava vazia. Um menino estava jogando *Super Mario Bros*. Sadie concluiu que ele era um garoto doente, e não um irmão ou visitante como ela, porque estava de

pijama no meio da tarde, com um par de muletas no chão ao lado da cadeira, e o pé esquerdo cercado por uma engenhoca semelhante a uma gaiola de aparência medieval. Ela estimou que o menino tivesse a idade dela, uns onze anos ou pouco mais. Tinha o cabelo preto cacheado e embaraçado, nariz de bolota, óculos e uma cabeça redonda de desenho animado. Sadie estava aprendendo a desenhar e tivera uma aula sobre separar as coisas em formas básicas. Se tivesse desenhado aquele menino, teria usado principalmente círculos.

Ela se sentou de joelhos ao lado dele e o observou jogar por um tempinho. Ele era bom — no final da fase, conseguia fazer o Mario pular no topo do mastro da bandeira, algo que Sadie nunca era capaz. Embora Sadie gostasse de jogar, era um prazer assistir a um jogador habilidoso — era como ver uma dança. Ele nem olhou para ela. Na verdade, nem pareceu notar que estava lá. Venceu a primeira luta com o chefão, e as palavras MAS A NOSSA PRINCESA ESTÁ EM OUTRO CASTELO apareceram na tela. Ele pausou o jogo e, sem olhar para ela, disse:

— Quer jogar o resto desta vida?

Sadie balançou a cabeça.

— Não. Você está indo muito bem, posso esperar até você morrer.

O menino assentiu. Ele continuou a jogar, e Sadie continuou a assistir.

— Espera. Eu não deveria ter dito isso — disse Sadie. — Quer dizer, caso você esteja mesmo morrendo. Estamos em um hospital infantil.

O menino, no controle do Mario, entrou em uma área cheia de nuvens e moedas.

— Estamos no mundo, todo mundo está morrendo — argumentou ele.

— Verdade — disse Sadie.

— Mas eu não estou morrendo, no momento.

— Que bom.

— Você está morrendo? — o menino perguntou.

— Não — Sadie respondeu. — No momento, não.

— Qual o seu problema, então?

— É a minha irmã. Ela está doente.

— O que ela tem?

— Disenteria — respondeu Sadie. Ela não queria falar do câncer, o destruidor de todas as conversas espontâneas.

O menino olhou para Sadie como se fosse fazer outra pergunta. Mas, em vez disso, entregou o controle para ela.

— Aqui — ele disse. — Meus polegares estão doendo mesmo.

Sadie se saiu bem ao longo da fase, fazendo Mario pegar todos os poderes e ganhando outra vida.

— Você não é tão ruim — comentou o menino.

— Tenho um Nintendo em casa, mas só posso jogar uma hora por semana — explicou Sadie. — Mas ninguém mais presta atenção em mim, desde que Alice, minha irmã, ficou doente...

— Disenteria — disse o menino.

— Sim. Eu ia para o Acampamento Espacial na Flórida durante as férias, mas meus pais decidiram que tenho que ficar em casa para fazer companhia pra ela. — Sadie matou um Goomba, uma das criaturas semelhantes a cogumelos que sempre apareciam no *Super Mario*. — Tenho pena dos Goombas.

— Eles são só capangas — disse ele.

— Mas parece que se meteram em uma história que não tem nada a ver com eles.

— Essa é a vida de um capanga. Desce naquele cano — o menino instruiu. — Tem um monte de moedas lá embaixo.

— Eu sei! Estou chegando lá — disse Sadie. — Parece que a Alice está quase sempre irritada comigo, então não sei por que não me deixaram ir para o Acampamento Espacial. Teria sido minha primeira vez num acampamento de dormir e minha primeira vez em um avião sozinha. Seriam só duas semanas de qualquer forma. —

Sadie estava chegando ao fim da fase. — Qual o truque pra cair no alto do mastro? — perguntou.

— Aperta e segura o botão de correr o máximo que puder, depois agacha e pula quando estiver prestes a cair — disse o menino.

Sadie/Mario pousou no topo do mastro.

— Ei, funcionou. Aliás, meu nome é Sadie.

— Sam.

— Sua vez. — Ela devolveu o controle para ele. — O que você tem?

— Sofri um acidente de carro — explicou Sam. — Quebrei o pé em vinte e sete lugares.

— São muitos lugares — disse Sadie. — Você está exagerando, ou é esse o número?

— É esse o número. Sou muito meticoloso com números.

— Eu também.

— Mas às vezes o número sobe um pouco porque os médicos precisam quebrar outras partes para arrumar — disse Sam. — Pode ser que tenham que amputar. Não posso pisar com esse pé. Já fiz três cirurgias, e isso nem é mais um pé. É um saco de carne com pedacinhos de ossos dentro.

— Parece delicioso — disse Sadie. — Desculpa se isso foi nojento. Sua descrição me fez pensar em comida. A gente pula muitas refeições desde que minha irmã ficou doente, então estou sempre com fome. Hoje só comi um potinho de pudim.

— Você é esquisita, Sadie — disse Sam, com interesse em sua voz.

— Eu sei — Sadie respondeu. — Realmente espero que os médicos não tenham que amputar seu pé, Sam. A propósito, minha irmã tem câncer.

— Eu pensei que era disenteria.

— Bem, o tratamento do câncer causa disenteria. Essa coisa da disenteria é uma espécie de piada interna. Você conhece aquele jogo de computador, *The Oregon Trail*?

— Não — disse Sam.

— Provavelmente o laboratório de informática da sua escola tem ele instalado nos computadores. Acho que é meu jogo favorito, ainda que seja um pouco chato. É sobre umas pessoas em 1800 que estão tentando ir da Costa Leste para a Costa Oeste em uma carroça com um par de bois, e o objetivo é conseguir fazer todo mundo no seu grupo chegar lá sem morrer. Você tem que alimentá-los o suficiente, não ir rápido demais, comprar os mantimentos certos, coisas assim. Mas algumas vezes alguém, às vezes você mesmo, morre de qualquer maneira, com uma picada de cascavel, ou porque passou fome, ou pegou...

— Disenteria.

— Sim! Exato. E isso sempre faz a gente rir.

— O que é disenteria? — Sam perguntou.

— É diarreia — Sadie sussurrou. — A gente também não sabia.

Sam riu, mas parou de rir de forma abrupta.

— Ainda estou rindo — ele disse —, mas dói quando eu rio.

— Prometo não dizer nada engraçado nunca mais, então — retrucou Sadie, com uma voz estranha e sem emoção.

— Para! Essa voz vai me fazer rir mais ainda. O que está tentando imitar?

— Um robô.

— Robôs fazem assim. — Sam imitou um robô, o que fez os dois morrerem de rir de novo.

— Você não deveria rir! — Sadie disse.

— Você não deveria *me fazer* rir. As pessoas morrem mesmo de disenteria?

— Acho que morriam antigamente.

— Você acha que eles colocaram isso nas lápides das pessoas?

— Acho que não colocam a causa da morte nas lápides, Sam.

— Na Mansão Assombrada da Disneylândia, colocam. Estou meio que torcendo pra morrer de disenteria agora. Vamos jogar *Duck Hunt*? — Sam perguntou.

Sadie assentiu.

— Você vai ter que ligar as armas. Estão lá em cima.

Sadie pegou as armas e conectou-as ao console. Ela deixou Sam atirar primeiro.

— Você é fantástico nesses jogos — comentou ela. — Tem um Nintendo em casa?

— Não — respondeu Sam —, mas meu avô tem um fliperama do *Donkey Kong* no restaurante. Ele me deixa jogar o quanto eu quiser, de graça. E a coisa sobre jogos é que, se você fica bom em um jogo, fica bom em qualquer um. É o que eu acho. Em todos você precisa ter uma boa coordenação motora e prestar atenção nos padrões.

— Concordo. E *peraí*? Seu avô tem um fliperama do *Donkey Kong*? Isso é tão legal! Eu amo essas máquinas antigas. Que tipo de restaurante ele tem?

— É uma pizzeria — disse Sam.

— O *quê*? Eu amo pizza! É a minha comida favorita no mundo. Você pode comer quantas pizzas quiser de graça?

Sam assentiu enquanto habilmente aniquilava dois patos.

— Isso é, tipo, meu sonho. Você está vivendo o meu sonho. Você tem que me levar lá, Sam. Qual o nome do restaurante? Pode ser que eu já tenha ido.

— Pizzeria Dong e Bong. Dong e Bong são os nomes dos meus avós. Nem em coreano é engraçado. É como se chamar João e Maria — Sam explicou. — O restaurante fica na Wilshire, na K-town.

— O que é K-town? — perguntou Sadie.

— Como assim, você é mesmo de Los Angeles? K-town é a Koreatown. Como não sabe disso? — Sam perguntou. — Todo mundo conhece K-town.

— Eu sei o que é Koreatown. Não sabia que as pessoas chamavam de K-town.

— Onde você mora, afinal? — perguntou Sam.

— Nos Flats.

— O que são os Flats? — perguntou Sam.

— É a parte plana de Beverly Hills — disse Sadie. — Fica bem perto da K-town. Tá vendo, você não sabia o que eram os Flats! As pessoas em Los Angeles só conhecem a parte da cidade em que moram.

— Acho que você tem razão.

Sam e Sadie conversaram amigavelmente pelo resto da tarde enquanto continuavam atirando em patos virtuais.

— O que os patos fizeram pra gente? — Sadie perguntou em determinado momento.

— A gente pode estar atirando neles pra pegar comida digital. Os nossos “eus” digitais vão morrer de fome sem os patos virtuais.

— Ainda assim, tenho pena dos patos — disse Sadie.

— Você tem pena dos Goombas. Basicamente tem pena de todo mundo — disse Sam.

— Tenho mesmo — Sadie disse. — Também tenho pena do bisão do *Oregon Trail*.

— Por quê? — Sam perguntou.

A cabeça da mãe de Sadie apareceu na porta da sala de jogos: Alice queria falar uma coisa com Sadie, o que era um código para “Sadie tinha sido perdoada”.

— Te conto na próxima — Sadie disse para Sam, embora não soubesse se haveria uma próxima vez.

— A gente se vê — disse Sam.

— Quem é o seu amiguinho? — Sharyn perguntou quando estavam saindo.

— Só um garoto aí — Sadie disse, olhando para Sam, que já tinha voltado a sua atenção para o jogo. — Ele é legal.

A caminho do quarto de Alice, Sadie agradeceu ao enfermeiro que lhe dissera para ir à sala de jogos. O enfermeiro sorriu para a mãe de Sadie — as boas maneiras eram, sinceramente, um tanto raras nas crianças hoje em dia.

— Estava vazia, como eu disse?

— Não, tinha um menino lá. Sam... — Ela não sabia o sobrenome dele ainda.

— Você conheceu o Sam? — o enfermeiro quis saber, de repente interessado. Sadie se perguntou se tinha quebrado alguma regra secreta do hospital ao usar a sala de jogos quando um garoto doente queria usá-la. Havia tantas regras desde que Alice tinha ficado doente.

— Aham. — Sadie tentou explicar: — Conversamos e jogamos Nintendo. Acho que ele não se importou que eu estivesse lá.

— Sam, do cabelo cacheado e óculos? Esse Sam?

Sadie assentiu.

— Preciso falar com a sua mãe — disse o enfermeiro.

— Vai ficar com a sua irmã — Sharyn instruiu.

Sadie entrou no quarto de Alice, sentindo-se desconfortável.

— Acho que fiz alguma coisa errada — ela anunciou.

— O que foi agora? — disse Alice.

Sadie explicou seu suposto crime.

— Eles *disseram* para você usar — Alice ponderou —, então, você não pode ter feito nada de errado.

Sadie sentou na cama de Alice, e a irmã começou a fazer uma trança em seu cabelo.

— Aposto que nem foi por isso que o enfermeiro quis falar com a mamãe — Alice continuou. — Pode ser sobre mim. Que enfermeiro era?

Sadie balançou a cabeça.

— Não sei.

— Não se preocupa, cara. Se tiver se metido em problema, você sempre pode começar a chorar e dizer que sua irmã está com câncer.

— Desculpa pela coisa toda do chapéu — Sadie disse.

— Que coisa do chapéu? Ah, certo. Foi mal. Eu não sei o que está acontecendo comigo.

— Leucemia, provavelmente — disse Sadie.

— *Disenteria* — Alice corrigiu.

Na volta para casa, Sharyn ainda não tinha mencionado a sala de jogos, e Sadie estava razoavelmente confiante de que o incidente tinha sido esquecido. Elas estavam ouvindo uma notícia no rádio sobre o centenário da Estátua da Liberdade, Sadie pensando como seria horrível se a Estátua da Liberdade fosse uma mulher de verdade. Como seria estranho ter pessoas dentro de você. A sensação seria como se invasores tivessem entrado no seu corpo, como uma doença, como piolhos ou câncer. O pensamento a perturbou, e Sadie ficou aliviada quando sua mãe desligou o rádio.

— Sabe aquele garoto com quem você estava falando hoje?

É agora, Sadie pensou.

— Sei — Sadie falou baixinho. Ela observou que estavam passando por K-town e tentou localizar a Pizzaria Dong e Bong. — Não vou ficar de castigo, vou?

— Não. Por que você ficaria de castigo?

Porque, nos últimos tempos, Sadie estava quase sempre de castigo. Era impossível ter onze anos, com uma irmã doente, e as pessoas acharem sua conduta impecável. Ela estava sempre dizendo a coisa errada, ou falando alto demais, ou exigindo muito (tempo, amor, comida), mesmo que não estivesse exigindo mais do que antes era dado livremente.

— Por nada.

— O enfermeiro me disse que ele sofreu um acidente de carro horrível — Sharyn explicou. — Ele disse que o menino não falou mais do que duas palavras com ninguém desde que se machucou, mais de um mês atrás. Ele está sentindo dores terríveis e provavelmente vai ter que ficar indo e voltando do hospital por muito tempo. Foi bem legal ele ter conversado com você.

— Sério? Sam parecia bem normal pra mim.

— As pessoas do hospital já tentaram de tudo para fazê-lo se abrir. Psicólogos, amigos, familiares. Sobre o que vocês conversaram?

— Não sei. Nada de mais — respondeu ela, tentando se lembrar da conversa deles. — Jogos, acho.

— Bem, é você quem decide — disse Sharyn —, mas o enfermeiro perguntou se a gente podia voltar amanhã pra você conversar com o Sam de novo. — Antes que Sadie tivesse tempo de responder, Sharyn acrescentou: — Eu sei que você tem que fazer serviço comunitário para o seu Bat Mitzvah ano que vem, e tenho certeza de que isso deve valer como serviço comunitário.

Permitir-se jogar com outra pessoa não é um risco pequeno. Significa permitir-se ser aberto, ser exposto, ser magoado. É o equivalente humano do cachorro ficando de barriga para cima — *eu sei que você não vai me machucar, mesmo que pudesse*. É o cachorro colocando a boca em volta da sua mão sem morder. Jogar requer confiança e amor. Muitos anos depois, como Sam diria em uma declaração controversa em uma entrevista para o site de jogos *Kotaku*: “Não há ato mais íntimo do que jogar, nem mesmo sexo.” A internet respondeu: ninguém que já fez sexo bom diria isso, e devia haver alguma coisa bem errada com Sam.

Sadie foi ao hospital no dia seguinte, e no depois, e no depois, e então em qualquer dia em que Sam estivesse bem o suficiente para jogar, mas mal o suficiente para estar no hospital. Eles se tornariam grandes companheiros de jogo. Adoravam competir e, enquanto competiam, contavam um ao outro as histórias de suas vidas relativamente curtas. No fim das contas, Sadie sabia tudo sobre Sam, e Sam, sobre Sadie. Era o que achavam, pelo menos. Ela ensinou a ele o que tinha aprendido na escola sobre programação (BASIC) e ele a ensinou a desenhar (hachuras, perspectiva, sombra e luz). Mesmo aos doze anos, ele já era um excelente desenhista.

Desde o acidente, Sam tinha começado a desenhar labirintos intrincados, no estilo de M. C. Escher. Sua psicóloga o incentivou, pois achava que Sam precisava de uma maneira de lidar com a dor que estava sentindo, tanto a emocional quanto a física. Os labirintos, ela pensou, poderiam ajudar Sam a traçar um caminho

para além de sua situação atual. Mas ela estava errada. Os labirintos de Sam eram sempre para Sadie. Ele sempre colocava um no bolso dela antes de ir embora.

— Fiz isso pra você — ele dizia. — Não é nada de mais. Traz de volta na próxima pra eu ver como você resolveu.

Anos depois, Sam diria às pessoas que esses labirintos foram suas primeiras tentativas de criar jogos. “Um labirinto”, dizia ele, “é um videogame destrinchado em sua forma mais pura.” Talvez seja, mas isso era revisionista e autoengrandecimento. Os labirintos eram para Sadie. Projetar um jogo é imaginar a pessoa que um dia vai jogá-lo.

Ao final de cada visita, Sadie apresentava furtivamente um quadro de horários para uma das enfermeiras assinar. A maioria das amizades não pode ser quantificada, mas o formulário fornecia um registro do número exato de horas que Sadie passava sendo amiga de Sam.

Passaram-se vários meses até que a avó de Sadie, Freda, abordasse a questão se Sadie estava realmente fazendo serviço comunitário ou não. Freda Green volta e meia levava Sadie até o hospital para ver Sam. Ela dirigia um conversível vermelho, feito nos Estados Unidos, com a capota abaixada se o tempo permitisse (em Los Angeles, geralmente permitia) e um lenço de seda estampado no cabelo. Ela media um metro e meio, apenas dois centímetros mais alta do que Sadie aos onze anos, mas estava sempre vestida de forma impecável, com roupas feitas sob medida que comprava em Paris uma vez por ano: blusas brancas bem passadas, calças macias de lã cinza, suéteres de caxemira ou bouclé. Nunca saía sem a bolsa de couro hexagonal que era praticamente uma arma, o batom vermelho, o delicado relógio de ouro, o perfume de gardênia, as pérolas. Sadie achava que ela era a mulher mais elegante do mundo. Além de ser avó de Sadie, Freda também era uma magnata do setor imobiliário de Los Angeles, com a reputação de ser

aterrorizante e infalivelmente escrupulosa nas negociações comerciais.

— Minha Sadie — ela disse enquanto dirigiam do oeste para o leste da cidade. — Você sabe que só sinto alegria por levá-la ao hospital.

— Obrigada, vovó. Agradeço muito.

— Mas eu acho, com base no que você me contou, que esse menino talvez seja mais seu amigo.

O formulário de serviço comunitário estava saindo do livro de matemática, e Sadie o enfiou entre as páginas de novo.

— Mamãe disse que não tinha problema — Sadie disse, na defensiva. — As enfermeiras e médicos dizem que não tem problema. Na semana passada, o avô dele me deu um abraço e uma fatia de pizza de cogumelo. Eu não sei qual o problema disso.

— Certo, mas o garoto não sabe sobre o acordo, não é?

— Não — disse Sadie. — Nunca falamos disso.

— E você acha que talvez tenha alguma razão para você não ter falado disso?

— Quando estou com o Sam, a gente fica ocupado — Sadie respondeu, sem jeito.

— Querida, seu amigo pode descobrir depois e ficar magoado, se achar que é uma espécie de caridade, e não uma amizade genuína.

— Não dá para ser os dois? — Sadie perguntou.

— Amizade é amizade e caridade é caridade — disse Freda. — Você sabe muito bem que morei na Alemanha quando criança e já ouviu as histórias, então não vou contar de novo. Mas posso dizer que as pessoas que te fazem caridade nunca são suas amigas. Não é possível receber caridade *de* um amigo.

— Eu não tinha pensado dessa forma — disse Sadie.

Freda acariciou a mão da neta.

— Minha Sadie. A vida é cheia de concessões morais inevitáveis. Devemos fazer o possível para evitar as mais fáceis.

Sadie sabia que Freda estava certa. Ainda assim, continuou mostrando o formulário para assinatura. Ela gostava desse ritual, e gostava dos elogios que recebia — das enfermeiras e às vezes dos médicos, mas também de seus pais e das pessoas da sinagoga. Havia até mesmo um prazer mínimo em preencher o formulário. Era um jogo para ela, e ela não achava que o jogo tinha muito a ver com Sam. Não era necessariamente fingimento. Ela não estava escondendo de Sam a história do serviço comunitário, mas, quanto mais tempo passava, menos ela sentia que podia contar a ele. Ela sabia que a existência da folha de ponto fazia parecer que suas razões para passar o tempo com ele eram escusas, embora a verdade fosse óbvia para ela: Sadie Green gostava de ser elogiada, e Sam Masur era o melhor amigo que ela já tinha tido na vida.

O projeto de serviço comunitário de Sadie durou catorze meses. Como era de esperar, terminou no dia em que Sam descobriu sua existência. A amizade dos dois somara 609 horas, mais as 4 horas do primeiro dia, que não entraram na contagem. O Templo Beth El exigia apenas 20 horas de serviço comunitário para o Bat Mitzvah, então Sadie recebeu um prêmio das boas mulheres do Hadassah por seu histórico excepcional de boas obras.

O Seminário de Jogos Avançados acontecia uma vez por semana, nas tardes de quinta-feira, de 14h às 16h. Havia apenas dez vagas, a que os alunos tinham que se inscrever para serem aceitos. O seminário era conduzido por um jovem de vinte e oito anos — Dov Mizrah, sobrenome presente na lista de disciplinas, mas que era conhecido apenas pelo primeiro nome no mercado de jogos. Falavam que Dov era como os dois Johns (Carmack, Romero) — os gênios americanos que programaram e projetaram *Commander Keen* e *Doom* — em um só. Dov era famoso por sua cabeleira escura e encaracolada, por usar calças de couro justas para as convenções de jogos e, claro, por um jogo chamado *Dead Sea*, uma aventura subaquática com zumbis, originalmente para PC, para a qual ele inventou uma engine gráfica inovadora, Ulysses, para renderizar imagens fotorrealistas de luz e sombra na água. Sadie, assim como cerca de outros quinhentos mil nerds, havia jogado *Dead Sea* no verão anterior. Dov foi o primeiro professor que ela já teve cujo trabalho ela gostava *antes* de ter assistido às aulas, e não *porque* ela havia estudado com ele. Jogadores, como ela mesma, esperavam avidamente uma continuação de *Dead Sea*, e quando ela viu o nome dele na lista de disciplinas, se perguntou por que alguém como Dov interromperia uma carreira brilhante como designer de jogos para ser professor.

— Olha — disse Dov no primeiro dia do seminário —, não estou aqui para ensinar vocês a programar. Este é um seminário avançados de jogos no MIT. Vocês já sabem programar, e se não sabem... — Ele apontou para a porta.

O formato das aulas não era diferente de um curso de escrita criativa. A cada semana, dois alunos traziam um jogo, um jogo mais simples ou uma parte de um jogo maior, qualquer coisa que pudesse ser programada de forma viável dadas as limitações de tempo. Os outros jogavam e depois faziam suas críticas. Os alunos tinham que criar dois jogos durante o semestre.

Hannah Levin, a única garota no seminário além de Sadie (embora essa fosse uma proporção bastante comum entre os gêneros nas turmas do MIT), perguntou se Dov se importava com qual linguagem de programação eles usariam.

— Por que eu me importaria? São todas idênticas. Todas conseguem chupar meu pau. E digo literalmente. Você tem que fazer a linguagem de programação chupar seu pau. Ela precisa servir a você. — Dov olhou para Hannah. — Você não tem um pau, então clitóris, tanto faz. Escolha a linguagem de programação que vai fazer você gozar.

Hannah soltou uma risada nervosa e evitou os olhos de Dov.

— Então, pode ser Java? — Hannah disse calmamente. — Algumas pessoas que conheço, tipo, não respeitam Java, mas...

— Não *respeitam* Java? Sério, foda-se quem disse isso. Tanto faz. Escolha a linguagem de programação que vai *me* fazer gozar — Dov acrescentou.

— Sim, mas se você preferir outra...

— Cara, qual o seu nome?

— Hannah Levin.

— Cara, Hannah Levin. Você tem que relaxar. Não estou interessado em te dizer *como* fazer o seu jogo. Pode usar três linguagens de programação, que não tô nem aí. É assim que eu faço. Escrevo um pouco, e se tiver um bloqueio, às vezes trabalho em outra linguagem por um tempo. É pra isso que serve um compilador. Alguém mais tem alguma dúvida?

Sadie achou Dov vulgar, repugnante e um pouco sexy.

— A ideia é impressionar um ao outro — disse Dov. — Não quero ver versões dos meus jogos ou de outros jogos que já joguei. Não quero ver imagens bonitas sem nenhum significado por trás. Não quero ver códigos perfeitos a serviço de mundos desinteressantes. Eu odeio odeio odeio odeio ficar entediado. Me surpreendam. Me perturbem. Me ofendam. Não é possível me ofender.

Depois da aula, Sadie foi falar com Hannah.

— Oi, Hannah, meu nome é Sadie. Foi meio grosseiro, né?

— Foi tranquilo — disse Hannah.

— Você jogou *Dead Sea*? É incrível.

— O que é *Dead Sea*?

— É o jogo dele. Sabe, é o motivo de eu estar nesta aula. A personagem principal é uma garotinha que foi a única sobrevivente de...

Hannah interrompeu.

— Acho que é melhor eu dar uma olhada nisso.

— É melhor mesmo. Que tipo de jogos você joga? — perguntou Sadie.

Hannah franziu o cenho.

— Hm, desculpa, tenho que correr. Prazer!

Sadie não sabia por que se dava ao trabalho. Era de imaginar que as mulheres fossem gostar de se juntar quando não havia muitas, mas nunca era assim. Era como se ser mulher fosse uma doença que ninguém queria pegar. Desde que não andasse com outras mulheres, poderia insinuar para a maioria, os homens: *Eu não sou como as outras garotas*. Sadie era, por natureza, solitária, mas até ela achava que estar no MIT em um corpo feminino era uma experiência de isolamento. No ano em que Sadie foi aceita no instituto, as mulheres compunham pouco mais de um terço de sua turma, mas, de alguma forma, sempre parecia menos. Sadie às vezes tinha a sensação de que passava semanas sem ver outra mulher. Poderia ser porque os homens — a maioria deles, pelo menos — achavam que, se você era mulher, então era burra. Ou, se

não burra, menos inteligente do que eles. Os homens agiam sob a suspeita de que era mais fácil entrar no MIT se você fosse mulher, o que, estatisticamente, era verdade — as mulheres tinham uma taxa de aprovação dez por cento maior que a dos homens. Mas poderia haver muitas razões para essa estatística. Uma razão provável era a autoeliminação: as candidatas ao MIT talvez perseguissem padrões mais altos do que os candidatos do gênero masculino. A conclusão não deveria ser a de que as mulheres que entravam no MIT eram menos talentosas, menos dignas de suas vagas, e, no entanto, isso parecia ser o caso.

Sadie teve a sorte ou o azar de ser a sétima aluna a apresentar um jogo naquele semestre. Ela não sabia o que fazer. Queria comunicar o tipo de designer que seria no futuro. Não queria entregar algo que parecesse clichê, ou “nichado” demais, ou simplista demais, no sentido gráfico ou no lúdico. Mas depois de ver os outros alunos sendo destruídos por Dov, ela sabia que pouco importava o que apresentasse. Dov odiava tudo. Ele odiava variações de *Dungeons & Dragons* e RPGs baseados em turnos. Odiava jogos de plataforma, com a exceção de *Super Mario*, embora ele detestasse consoles de videogame. Ele odiava esportes. Odiava animais fofos. Odiava jogos baseados em propriedades intelectuais. Odiava o fato de tantos jogos serem baseados na ideia de que alguém estava perseguindo ou sendo perseguido. Mas, acima de tudo, desprezava jogos de tiro, o que significava que odiava a maioria dos jogos que eram feitos por profissionais ou estudantes, assim como uma fatia significativa dos sucessos da área.

— Pessoal — disse Dov. — Vocês sabem que eu servi no exército, né? Armas são tão românticas pra vocês, americanos, porque vocês não sabem o que é estar em guerra e constantemente sob ataque. É realmente patético.

Florian, o estudante de engenharia magrelo cujo jogo estava sendo atacado no momento, disse:

— Dov, eu nem sou dos Estados Unidos.

O jogo de Florian não era um jogo de tiro: era de arco e flecha, que tinha sido inspirado na época em que ele competia como arqueiro juvenil na Polônia.

— Tá, mas você absorveu os valores americanos.

— Mas tem tiro no *Dead Sea*.

Dov insistiu que não tinha tiro em *Dead Sea*.

— Do que você está falando? — disse Florian. — A garota bate em um cara com um pedaço de lenha.

— Isso não é tiro — disse Dov. — Isso é violência. Uma garotinha batendo em um predador violento com um pedaço de lenha é um combate corpo a corpo, e isso é *honesto*. Um homem, representado por uma mão, atirando em uma série de capangas desconhecidos é *desonesto*. E não é a violência que eu odeio. São jogos preguiçosos que agem como se a única coisa que você pode fazer na vida é atirar em alguma coisa. É preguiçoso, Florian. E o problema com o seu jogo não é o fato de ser um jogo de tiro, e sim que o seu jogo não é divertido. Deixa eu te fazer uma pergunta: você jogou?

— Sim, claro que eu joguei.

— Achou divertido?

— Não penso em arco e flecha como algo divertido — disse Florian.

— Ok, foda-se, quem se importa se é divertido? Você teve a sensação de estar atirando com arco e flecha?

Florian deu de ombros.

— Porque, pra mim, não pareceu como atirar com arco e flecha — continuou Dov.

— Não sei o que você quer dizer.

— Eu te explico. A mecânica de tiro tem um atraso. Não consigo saber no que estou mirando. E o jogo não simula a sensação de puxar um arco, como tenho certeza de que você sabe. Não há tensão, e a interface atrapalha mais do que ajuda. É só um jogo com algumas imagens de um arco e um alvo. Podia ser um jogo sobre

qualquer coisa, feito por qualquer um. Você também não criou nenhum tipo de história. O problema com o seu jogo não é ele ser um jogo de tiro, e sim ele ser um jogo de tiro ruim e sem personalidade.

— Isso é besteira, Dov — disse Florian. Ele estava muito pálido, e sua pele corou com um rosa psicodélico.

— Cara, cara. — Dov deu um tapa carinhoso no ombro de Florian, e então o puxou para um abraço de urso agressivo. — Na próxima vez, vamos cometer erros melhores.

Quando Sadie foi criar seu primeiro jogo, não tinha ideia do que Dov iria gostar. E começou a se perguntar se esse não seria o objetivo. Não havia como agradar a Dov, então deveria pelo menos fazer algo que fosse divertido para ela mesma. Desesperada e com a data de entrega se aproximando, Sadie fez um jogo sobre as poesias de Emily Dickinson. Ela o intitulou *EmilyBlaster*. Fragmentos de poemas caíam do alto da tela e, usando uma pena que corria pela parte de baixo da tela e atirava tinta, o jogador tinha que atirar nos fragmentos que compunham um dos poemas de Emily Dickinson. Aí, uma vez que o jogador tivesse concluído com sucesso o nível atirando em vários versos de Emily, ele ganhava pontos para decorar um quarto na casa de Emily Amherst.

Porque
TIRO
Eu não pude
TIRO
Parar para a
TIRO
Morte

Todos na classe odiaram. Hannah Levin foi a primeira a comentar.

— Assim... Achei alguns dos gráficos bons, mas é que... o jogo é meio ruim? É violento de um jeito estranho e bucólico de um jeito estranho ao mesmo tempo. E, tipo, Dov disse para não fazer jogos de tiro, mas uma caneta que atira tinta ainda é uma arma, certo?

O resto dos feedbacks seguiu na mesma linha.

Florian fez um comentário levemente positivo:

— Eu gostei que, quando você atira nas palavras, elas se transformam em um pontinho de tinta preta, e gostei do som explosivo que você colocou quando a tinta acerta a tela.

Hannah Levin rebateu:

— Achei que parecia... e desculpa se estou sendo grosseira, mas achei que parecia um peido.

E cobriu a boca como se ela mesma tivesse acabado de peidar.

Um garoto britânico chamado Nigel acrescentou:

— Mas acho que, tecnicamente, parecia mais um flato vaginal.

A turma deu risada.

— Ei — Hannah disse —, o que é isso?

A turma riu ainda mais, e Sadie riu também.

— Eu queria mexer um pouco mais no som, mas não deu tempo

— Sadie se desculpou, embora ninguém parecesse ouvi-la.

— Gente, calma. Eu também odiei — Dov disse —, mas na verdade não odiei tanto quanto alguns dos outros.

Ele olhou para Sadie como se estivesse vendo a aluna pela primeira vez. (Era a quarta semana de aula.) Ele olhou para a lista de chamada, e Sadie percebeu que estava procurando seu nome, o que a fez se sentir lisonjeada, mesmo que estivessem na QUARTA semana de aula.

— É uma imitação de *Space Invaders*, mas com uma caneta em vez de uma arma. No mínimo, posso dizer que nunca joguei uma imitação exatamente igual a essa, Sadie Green.

Dov jogou mais um pouco de *EmilyBlaster*, e Sadie sabia que estava recebendo outro elogio.

— Gostei — ele disse baixinho, mas alto o suficiente para que todos ouvissem.

Para seu segundo jogo, Sadie achou que poderia e deveria ser mais ambiciosa. Dessa vez, não sofreu para definir uma ideia.

O jogo de Sadie se passava em uma fábrica comum, toda em preto e branco, que produzia alguns dispositivos quaisquer. O jogador ganhava pontos por cada dispositivo que montava. Sadie projetou a mecânica do jogo para ser como o *Tetris*, um jogo pelo qual Dov sempre expressara admiração. (Ele adorava *Tetris* porque era essencialmente criativo — um jogo sobre construir e descobrir como fazer peças se encaixarem.) A cada fase do jogo, o jogador passava a montar dispositivos com cada vez mais peças e mais complexidade, e tinha cada vez menos tempo para realizar as montagens. Em vários momentos do jogo, um balão de texto surgia, perguntando se você gostaria de trocar pontos por informações sobre a fábrica e sobre que tipo de produtos que eram produzidos ali. O jogo avisava que, se você recebesse informações sobre a fábrica, isso resultaria em uma pequena redução na sua pontuação. O jogador tinha a opção de ignorar essas informações tanto quanto quisesse.

Como de costume, Sadie distribuiu os disquetes de 3 ½ polegadas na aula anterior à sua apresentação, para que o grupo pudesse jogar na semana subsequente. A título de descrição, ela explicou:

— Bem, hum, meu jogo se chama *Solution*. Foi inspirado na minha avó. Vocês podem jogar, e tenho certeza de que vão me dizer o que acharam.

Sadie recebeu um e-mail de Hannah Levin no fim de semana.

Querida Sadie, joguei seu “jogo” e honestamente não sei o que dizer. É nojento e ofensivo, e você é uma pessoa doente. Estou colocando Dov em cópia neste e-mail. Não sei se poderei assistir à aula, porque fiquei muito perturbada. Essa classe não é mais um lugar seguro para mim. — Hannah

Sadie sorriu ao ler o e-mail. Ela não teve pressa ao escrever a resposta: *Querida Hannah, não sinto muito por você ter ficado perturbada. A intenção do jogo é ser perturbador e, como mencionei na aula, foi inspirado na minha avó.*

Hannah respondeu: *Vai se foder, Sadie.*

Dov respondeu algumas horas depois, apenas para Sadie:

Sadie, não joguei ainda. Não vejo a hora. Dov.

Então ligou para Sadie no dia seguinte.

— Então, nós dois sabemos que Hannah Levin é uma idiota de proporções continentais, né?

Dov tinha passado a última hora ao telefone com Hannah, que queria que ele denunciasse Sadie ao Comitê Disciplinar do MIT. Hannah acreditava que *Solution* tinha violado o código de conduta estudantil, que proibia discurso de ódio.

— Acho que fiz ela mudar de ideia — explicou Dov. — Ela é uma pessoa incrivelmente chata. Quem tem tempo pra gente assim? Mas, parabéns, Sadie Green, seu jogo a ofendeu profundamente.

— Que doideira — comentou Sadie.

— Acho que ela não gostou de ter sido chamada de nazista — disse Dov.

— Você jogou?

— Claro — ele disse. — Tive que jogar.

— Você ganhou? — perguntou Sadie.

— Todo mundo ganha — disse Dov. — Por isso é genial, não é?

— Todo mundo perde — retrucou Sadie. — O jogo é sobre ser conivente.

Genial. Dov tinha dito *genial*.

A ideia de *Solution* era que se você fizesse perguntas e não ficasse construindo dispositivos sem pensar, sua pontuação seria menor, mas você descobriria que estava trabalhando em uma fábrica que fornecia maquinário para o Terceiro Reich. Depois de obter essas informações, você poderia retardar a quantidade de peças produzidas. Poderia fazer o mínimo necessário para não ser

detectado pelo Reich, ou poderia parar completamente. O jogador que não fazia perguntas, o Bom Alemão, alegremente obteria a maior pontuação possível, mas no final descobriria o que a fábrica deles estava fazendo. Surgia um texto em fonte Fraktur no final, dizendo: *Parabéns, nazista! Você ajudou a levar o Terceiro Reich à vitória! Você é um verdadeiro Mestre da Eficiência.* Um arquivo MIDI de Wagner tocava. A ideia de *Solution* era que, se você ganhasse o jogo pela pontuação, perderia moralmente.

— Olha, eu amei o jogo. Achei hilário.

— Hilário? — Sadie pretendia que fosse desagradável, perturbador.

— Meu senso de humor é muito sombrio — disse Dov. — Dane-se. Você quer tomar um café?

Eles foram a uma cafeteria na Harvard Square, perto do apartamento de Dov. Sadie não sabia se a conversa seria sobre a queixa de Hannah, mas, na verdade, não falaram dela. Sadie contou a ele o quanto amava *Dead Sea*, e conseguiu fazer perguntas bem técnicas sobre renderização de luz com a engine Ulysses. Dov respondeu às perguntas dela e contou como foi o processo de criação de *Dead Sea*, como tinha se inspirado em seu medo de se afogar. Sadie falou sobre a avó, como foi crescer em Los Angeles, e a doença da irmã. Discutiram seus jogos favoritos da infância e de agora. Dov conversou com Sadie como se fossem colegas, e isso era emocionante para ela. Não se importava se seria advertida pelo Comitê Disciplinar por criar *Solution*. Por aquele momento, com alguém como Dov, valia a pena.

Dov estendeu a mão por cima da mesa e limpou um pouco de espuma de café do lábio de Sadie.

— Acho que estou com um problema sério — disse ele.

— Por causa da Hannah? — Sadie disse.

— Quem é Hannah? — Dov perguntou. — Ah, certo. *Ela*. Não. Meu problema é que quero que você venha comigo pro meu apartamento, e sei que não deveria fazer isso.

— Por que não? — disse Sadie. — Eu ia gostar de ver onde você mora.

Foi o primeiro relacionamento adulto que Sadie teve, embora ele também fosse totalmente seu professor. Mas, como amante, ele era um professor muito melhor do que quando era apenas seu professor. Ela aprendia tanto com ele. Era como estar assistindo a uma aula o tempo todo. Ele a incentivou a melhorar o *Solution*. Mostrou a ela suas técnicas para construir engines de jogos.

— Nunca use a engine de outra pessoa, se puder evitar — Dov avisou. — Dá muito poder aos outros.

Ela adorava jogar com ele, e transar com ele, e contar suas ideias para ele. Ela amava ele.

Sadie só descobriu que ele era casado mais ou menos quatro meses depois, no final do seu segundo ano na faculdade. Ele disse que precisava contar uma coisa para ela antes que as coisas ficassem mais sérias. Eles estavam fazendo planos para Sadie passar o verão no apartamento dele.

Ele disse que a esposa tinha ficado em Israel. Os dois estavam separados. Tinha sido por isso que ele viera para o MIT. Eles precisavam de uma pausa no casamento.

— Então, ela sabe sobre mim? — perguntou Sadie.

— Não explicitamente, mas ela sabe da possibilidade de alguém como você — respondeu Dov. — Não se preocupe. Não tem nada esquisito nisso.

No entanto, Sadie achava esquisito. Ela não acreditou totalmente em Dov, e se sentiu enganada, levada a se comportar de forma amoral. Tinha, sem saber, entrado em um affair com um homem casado e, mesmo que não soubesse no começo, sabia disso agora. Talvez, se fosse sincera consigo mesma, tivesse descoberto. Talvez tivesse agido como o jogador em *Solution*. Talvez não tivesse feito as perguntas certas ou questionado o suficiente porque não queria saber as respostas.

Ainda assim, ela passou o verão com Dov. Ela o amava e estava, a essa altura, um pouco viciada em estar com ele. Fez um estágio na Cellar Door Games em Boston e nunca contou a ninguém da empresa quem era seu namorado. Entre os designers de jogos, Dov era famoso, e ela não queria que isso chegasse à esposa dele. Estava tão ocupada escondendo (e tendo) o caso com Dov que não sentia ter causado uma boa impressão na Cellar Door. Ela não se sentia criativa e era sempre a primeira a ir embora.

Talvez seja desnecessário dizer que Sadie não estava apenas protegendo Dov ao não revelar aos colegas da Cellar Door quem era seu namorado. Ela também estava se protegendo. Havia ainda menos mulheres na indústria de jogos do que no MIT, e Sadie não queria atrapalhar sua carreira antes mesmo de começar. Era injusto, mas mulheres jovens e atraentes que tinham a reputação de dormir com homens poderosos adquiriam certa bagagem profissional. Algumas vezes achavam que tinham dificuldade em ser levadas a sério depois de se afastarem desses homens. Sadie não queria que seu currículo não oficial em jogos começasse com as palavras “A amante adolescente de Dov Mizrah”. Por mais apaixonada que estivesse, Sadie já estava imaginando um futuro sem ele.

No outono de seu penúltimo ano, ela fez uma matéria de Inteligência Artificial, e Hannah Levin, que não via desde o seminário de Dov, estava na mesma turma.

— Espero que não tenha ficado nenhum ressentimento — Sadie disse no fim da aula. — Minha intenção nunca foi te ofender.

— Por favor. A única razão para alguém fazer um jogo como aquele é ofender — Hannah retrucou. — Eu não insisti porque *seu namorado* me convenceu a deixar para lá e eu não queria sofrer algum tipo de retaliação — disse Hannah.

— Ele não era meu namorado quando fiz aquela matéria — disse Sadie, mas Hannah já estava saindo pela porta.

Sadie não trabalhava em um jogo próprio desde que começara a sair com Dov, embora de vez em quando ajudasse nos dele. Era

mais fácil, de certa forma, trabalhar com e para Dov do que fazer seu próprio trabalho. As coisas que ela criava pareciam banais e desinteressantes comparadas ao tipo de obra que Dov fazia. O trabalho dela *era* banal e desinteressante. Tinha acabado de fazer vinte anos. O trabalho de todo mundo é banal e desinteressante nessa idade. Mas estar com Dov a fazia se sentir impaciente com seu cérebro de vinte anos e com a qualidade de suas ideias.

Sadie estava com Dov há dez meses quando encontrou Sam na estação de trem. Ela o viu muito antes dele. Lá estava: o casaco grande demais no corpo franzino, seu andar cambaleante, mas determinado, os olhos concentrados à frente. Sadie tinha certeza de que ele nunca olharia para trás, nunca a notaria, e ficou feliz. Ele estava do mesmo jeito, puro. Não tinha feito as coisas que ela fizera. Em comparação, ela se sentia envelhecida e murcha, e pensou que, se conversassem, Sam seria capaz de perceber sua decadência. Mas, por alguma razão, ele se virou. E quando chamou seu nome, ela continuou andando.

Mas aí ele gritou mais uma vez:

— SADIE MIRANDA GREEN, VOCÊ MORREU DE DISENTERIA!

Sam poderia ser ignorado, mas a referência infantil compartilhada, não. Era um convite para jogar.

Ela se virou.

Antes de retornar para Israel nas férias de inverno, Dov avisou a Sadie que não falaria muito com ela.

— Coisas de família — explicou. — Você sabe como é.

Sadie disse que estava “de boa”, ainda que, no exato momento em que disse essas palavras, não tivesse certeza disso. Ela sabia que não tinha escolha a não ser ficar “de boa”. E garotas “de boa” definitivamente não perguntavam a seus amantes se eles estavam planejando ver suas supostas ex-mulheres durante as férias. Se ela não ficasse “de boa”, Dov talvez terminasse o relacionamento, e

Sadie não poderia suportar isso. Ela passou a depender de Dov. Percebeu, em retrospecto, que o ano e meio em que passou no MIT antes de conhecer Dov tinha sido imensamente solitário. Não tinha feito nenhum amigo de verdade. E ir de não ter amigos para ter Dov como amigo foi uma experiência intensa. Ele era como uma luz cálida e brilhante sobre sua vida inteira. Ela se sentia iluminada, ligada. Não havia ninguém melhor para conversar sobre jogos. Não havia ninguém melhor para discutir ideias. Sim, ela o amava, mas também gostava dele. Ela gostava de si mesma quando estava com ele.

De uns tempos para cá, ela vinha suspeitando que ele estava perdendo o interesse. Então tinha tentado se tornar mais interessante. Tentou se vestir melhor, cortou o cabelo e comprou lingerie de renda. Leu um livro sobre vinhos, para ter papos mais inteligentes durante o jantar como imaginava que uma mulher mais velha teria. Ele disse uma vez, por falar nisso, que era incrível como os judeus americanos sabiam pouco sobre Israel, então ela leu um livro sobre a fundação de Israel, para entender melhor. Mas isso não parecia fazer diferença.

Às vezes, sentia como se ele estivesse tentando encontrar falhas nela. Se Sadie passava o dia lendo um romance, ele dizia: “Quando eu tinha a sua idade, passava o tempo todo programando.” Ou se Sadie demorasse para completar uma tarefa que Dov havia lhe passado, ele dizia: “Você é brilhante, mas é preguiçosa.” Além de trabalhar nos jogos de Dov, Sadie fazia todas as matérias do seu período. Se mencionava isso, Dov dizia: “Nunca, jamais, reclame.” Ou: “É por isso que não trabalho com estudantes.” Se contasse a ele sobre um jogo que ela admirava e que ele não achava nada de mais, ele dizia as razões pelas quais o jogo era péssimo. E isso não apenas com os jogos — mas filmes, livros e arte também. Chegou ao ponto em que ela nunca dividia abertamente sua opinião sobre qualquer coisa. Ela se treinou a iniciar conversas com “O que você achou, Dov?”.

Então ela ficaria “de boa”, porque é assim que amantes são. *Amante*, pensou Sadie. Ela riu um pouco consigo mesma, pensando que era como jogar o jogo de outra pessoa: ter a ilusão de escolha, sem ter escolha real.

— Por que a garota brilhante ri com tanta tristeza? — perguntou Dov.

— Por nada. Me liga quando voltar — disse ela.

Sadie passou o tempo todo em que esteve na Califórnia para as festas de fim de ano mal-humorada e quieta. Ela se sentia doente, cansada, com um jet lag permanente. Passou a maior parte das férias dormindo na mesma cama da sua infância, sob lençóis estampados com rosas desbotadas, lendo os livros amassados da adolescência.

— O que você tem? — Alice perguntou. — Tá todo mundo preocupado.

Alice estava em seu primeiro ano da faculdade de medicina na UCLA.

— Estou bem — Sadie disse. — Acho que peguei alguma coisa no avião.

— Bem, não me passe nada — disse Alice. — Não posso me dar ao luxo de ficar doente.

Alice sentia que não podia perder nem mais um dia de vida para uma doença.

Sadie sentia que não podia contar a ninguém da família sobre Dov, nem mesmo Alice ou, talvez, especialmente Alice. Alice, como a avó, tinha uma forte repulsa pelas inevitáveis áreas cinzentas da vida.

Alice observou Sadie. Colocou a mão na testa dela e depois a encarou.

— Você não está quente, mas não acho que *esteja* bem — comentou.

Sadie mudou de assunto.

— Você nunca vai adivinhar quem eu encontrei na Harvard Square.

No final, foi Alice quem contou a Sam sobre o projeto de serviço comunitário. Ela sempre alegou que o motivo não tinha sido inveja, e Sadie passou a acreditar. Mas não era segredo que Alice nunca gostara da ideia da irmã fazendo serviço comunitário no hospital e que ficara revoltada quando Sadie recebeu o prêmio da sinagoga.

Cerca de três meses antes do Bat Mitzvah de Sadie, Alice tinha esbarrado em Sam no hospital. Estava lá para fazer um exame de sangue de rotina — estava em remissão havia cerca de um ano. Sam estava lá para mais uma cirurgia corretiva no pé. Os dois não se conheciam muito bem, e o pouco que Alice sabia sobre Sam, ela não gostava. Achava estranho o relacionamento do garoto com a irmã. Parte disso era culpa de Sadie. Quando Alice manifestou interesse em conhecer o novo amigo dela, Sadie afirmou que Sam não era seu amigo de verdade. Enfatizou os aspectos de voluntariado do relacionamento e descreveu Sam como sendo “meio patético”. Havia parte dela que não queria que Alice *conhecesse* Sam, que Alice oferecesse suas opiniões sobre ele com a mesma franqueza que dava opiniões sobre os outros amigos e colegas de classe de Sadie. Alice era esperta, mas tinha o tipo de esperteza que beirava a crueldade, e isso só piorou nos anos depois do diagnóstico da leucemia. Sadie não queria que Sam fosse visto através das lentes aguçadas e muitas vezes implacáveis de sua irmã.

Assim, quando viu Sam no hospital, o primeiro instinto de Alice foi ignorá-lo.

— Você é irmã da Sadie, né? — comentou Sam. — Sou o Sam.

— Eu sei quem você é — disse Alice.

Um dos muitos médicos de Sam, um ortopedista pediátrico, avistou os dois e confundiu Alice com Sadie, que estava sempre no hospital.

— Oi, Sam! Oi, Sadie!

— Dr. Tybalt — Sam disse —, essa não é a Sadie; é a irmã dela, Alice.

— Claro! — o médico respondeu. — Vocês duas são parecidas.

— Sim — disse Alice. — Mas sou dois anos mais velha e meu cabelo é mais liso. Mas a maneira mais fácil de diferenciar a minha irmã de mim é que eu não ando por aí com uma folha de ponto.

A conversa terminou quando a enfermeira chamou Alice. Estavam prontos para fazer a coleta do sangue.

— Te vejo por aí, Sam.

Sam ligou para a casa de Sadie naquela noite.

— Encontrei sua irmã no hospital — relatou ele.

— Sim, Alice foi lá — Sadie disse. — Desculpe, eu ia tentar ir, mas tinha aula de Bat Mitzvah. Adivinha para qual jogo estou olhando agora?

— Qual?

— *King's Quest IV*. Consegui convencer a vovó a me levar na loja, e ele estava lá, um mês antes do lançamento. Eu gritei quando vi. Sam, os gráficos são muito melhores do que o último. Talvez sejam melhores até do que os do *Zelda*.

— Você disse que ia me esperar pra começar.

— Não comecei. Eu instalei, só isso. Escuta, a música ficou bem melhor também.

Sadie segurou o telefone perto do computador para que ele pudesse ouvir a musiquinha.

— Não está dando pra escutar direito — disse Sam. — Sadie, a Alice disse uma coisa estranha...

— Ignora, é só a Alice. Ela é A PESSOA MAIS CHATA QUE EU CONHEÇO — Sadie gritou alto o suficiente para a irmã ouvir. — Você acha que, se seu pé não estiver doendo muito e você tiver saído do hospital, Dong Hyun pode te trazer aqui em casa no domingo pra gente jogar *KQ/IV*? Se o Dong Hyun te trouxer, com certeza consigo convencer meu pai a te levar.

— Sei lá. Acho que vou ter que ficar aqui pelo menos uma semana, talvez mais, dessa vez.

— Tá legal. Quem sabe eu levo os disquetes e podemos instalar no...

— Sadie, ela disse alguma coisa sobre você ter uma folha de ponto, alguma coisa assim.

Sadie parou por um segundo. Ainda que soubesse que esse dia chegaria, não havia se preparado sobre o que dizer.

— Sadie?

— Não é nada de mais — respondeu ela. — É tipo um formulário que eu preencho quando vou no hospital. Acho que todo mundo faz isso.

— Sei — disse Sam. — Certo... Mas meus avós não fazem isso.

— Hum, que estranho. Talvez façam, e você nunca percebeu? Ou talvez... *Talvez* seja para que as crianças possam visitar outras crianças no hospital.

— Faz sentido.

— Por segurança — Sadie improvisou. — Sharyn está me chamando pra jantar. Posso te ligar de volta?

Sadie não ligou de volta. Cinco minutos antes das 21h, a última vez que Sam era autorizado a ligar para a casa dela, ele ligou de novo. Por um momento, ela pensou em pedir ao pai para dizer que ela não estava em casa.

— Mas, Sadie, Alice chamou de folha de ponto — insistiu Sam.

— Claro, é tipo isso. Diz quantas horas eu passei no hospital. Por que está obcecado com isso? Perguntou ao Dong Hyun sobre o fim de semana?

— Mas por que você precisa saber disso?

— Eu... — disse Sadie. — Para acompanhar as coisas, acho.

Longa pausa.

— Você é tipo voluntária no hospital?

— Se eu fosse voluntária, teria que usar uniforme, e eu nunca usaria aquele uniforme feioso.

— Tá, mas e aí?

— Samson, você está sendo incrivelmente tedioso. Podemos falar sobre outra coisa?

— Eu sou algum tipo de projeto de serviço comunitário pra você?

— perguntou Sam.

— Não, Sam.

— A gente era amigos, ou você ficou com pena mim, ou era tipo um dever de casa ou o quê, Sadie? Era isso? Eu preciso saber.

— Amigos. Como pode pensar que não? Você é meu melhor amigo.

Sadie estava à beira das lágrimas.

— Não acredito em você — insistiu Sam. — Você nunca foi minha amiga. É alguma voluntária idiota e rica de Beverly Hills, e eu sou um pobretão doente mental com uma perna estragada. Bem, não preciso mais da sua caridade.

— Sam, é difícil de explicar, mas não tinha nada a ver com você. A folha de ponto era tipo um jogo pra mim. Eu... Bem, acho que gostei de ver aquelas horas todas aumentando. — De repente, ela teve um insight que achava que Sam entenderia. — Eu estava chegando na pontuação mais alta. Cheguei a seiscentos e nove, mas acho que é mais do que...

— Você é uma mentirosa e uma péssima pessoa e... — Nada disso parecia forte o suficiente. — Você é uma... uma... — Ele procurou em sua mente a pior palavra que já tinha ouvido. — Puta — sussurrou.

Ele nunca tinha dito aquilo antes, e a palavra parecia exótica, como se estivesse em uma língua estrangeira

— O quê? — disse Sadie.

Sam sabia que a palavra “puta” era um Rubicão. Certa vez, ele ouviu o namorado de sua mãe chamá-la dessa palavra durante uma discussão, e Anna tinha se transformado de uma mulher em um obelisco. Depois daquela noite, ele nunca mais viu aquele namorado, então sabia que aquelas quatro letras possuíam

propriedades mágicas profundas. “Putá” poderia fazer uma pessoa desaparecer de sua vida para sempre, e ele decidiu que, de fato, era o que queria: esquecer que tinha conhecido Sadie Green e que já havia sido tão patético e imbecil a ponto de imaginar que *ela* era sua amiga.

— Você é uma *puta* — repetiu. — Não quero te ver nunca mais.

Sam desligou o telefone.

Sadie estava sentada em seu edredom com estampa de rosas, segurando o telefone na bochecha vermelha. “Putá” não estava no léxico comum de Sam, e quando disse isso, sua voz esganiçada soou cômica para Sadie. O impulso dela tinha sido rir. Ela não era popular na escola, mas era forte, uma pessoa à prova de intempéries, e a maioria dos insultos não a afetava. Feia, chata, nerd, vaca, metida, tanto faz. Mas as palavras de Sam ela sentiu. O telefone começou a apitar sem parar, mas ela não conseguia colocá-lo no gancho. Nem tinha certeza do que era uma puta. Só sabia que havia magoado Sam e que provavelmente era uma puta.

No dia seguinte, o pai de Sadie a levou ao hospital. Ela foi até a recepção, e a enfermeira foi buscar Sam, mas ele se recusou a vê-la.

— Desculpe, Sadie — a enfermeira disse. — Ele está de mau humor.

Sadie foi sentar na sala de espera e esperou até a mãe buscá-la duas horas depois. Ela escreveu um bilhete para Sam, usando algumas linhas de BASIC, uma linguagem de programação rudimentar que ela e Sam estavam aprendendo.

```
10 READY
```

```
20 FOR X = 1 to 100
```

```
30 PRINT “ME DESCULPA, SAM ACHILLES MASUR”
```

```
40 NEXT X
```

```
50 PRINT “POR FAVOR POR FAVOR ME DESCULPA. COM  
CARINHO, SUA AMIGA SADIE MIRANDA GREEN”
```

```
60 NEXT X
70 PRINT "VOCÊ ME DESCULPA?"
80 NEXT X
90 PRINT "S OU N"
100 NEXT X
110 LET A = GET CHAR ( )
120 IF A = "S" OR A = "N" THEN GOTO 130
130 IF A = "N" THEN 20
140 IF A = "S" THEN 150
150 END PROGRAM
```

Ela dobrou o bilhete ao meio e escreveu *README* do lado de fora do papel. Se ele programasse aquilo em um computador, a tela iria se encher de *ME DESCULPA SAM*. Se aceitasse seu pedido de desculpas, o programa terminava. Mas se não aceitasse, o programa se repetiria até que ele o fizesse.

A enfermeira levou o bilhete para o quarto de Sam e voltou alguns minutos depois. Sam tinha se recusado a receber. E, naquela noite, quando Sadie inseriu o programa em seu próprio computador, percebeu que tinha cometido um erro de sintaxe, de qualquer maneira.

Uma semana depois, foi a vez de Freda levar Sadie ao hospital. Sadie não queria confessar à avó o que havia acontecido. Não queria admitir que Freda estava certa. Deixou a avó levá-la até o Hospital Infantil, mas quando chegaram lá Sadie não saiu do carro.

— O que foi, minha Sadie? — perguntou Freda.

— Eu estraguei tudo — Sadie confessou, sentindo-se péssima.
— Sou uma pessoa horrível.

Ela ficou com medo de que Freda fosse gritar com ela, dizer que tinha avisado, insistir que Sadie entrasse e pedisse desculpas ao Sam, o que ela sabia que seria inútil. Adultos sempre achavam que podiam resolver os problemas das crianças.

Freda simplesmente assentiu e abraçou Sadie.

— Ah, meu amor — disse Freda. — Deve ser uma perda muito grande.

Ela fez uma ligação do celular enorme e cancelou todos os compromissos da tarde. Então levou Sadie para almoçar em seu restaurante favorito, um restaurante italiano em Beverly Hills onde todos os garçons flertavam com Freda. Elas pediram frango à parmegiana, o favorito de Sadie, e sundaes. A única vez em que Freda mencionou toda a situação foi enquanto pagava a conta.

— Existem pessoas como você e como eu. Coisas ruins acontecem com a gente, e nós sobrevivemos a elas. Somos resistentes. Mas com pessoas como seu amigo, é preciso ser extremamente gentil, ou elas podem quebrar.

— Eu sobrevivi a quê, vovó? — perguntou Sadie.

— Ao câncer da sua irmã. Você foi muito forte, mesmo que seus pais não falem tanto isso quanto deveriam. Mas eu vi e fiquei orgulhosa de você.

Sadie se sentiu envergonhada.

— Não é nada parecido com o que você passou.

— Não é fácil ser a irmã mais nova, disso eu sei. E também tenho orgulho de você por fazer amizade com aquele garoto. Mesmo que as coisas tenham terminado mal, foi uma coisa boa que você fez por ele e por si mesma. Aquele menino estava totalmente sem amigos, machucado, sozinho. Você não foi uma amiga perfeita, mas foi uma amiga, e ele precisava disso.

— Você me disse que ia acontecer.

— Bem — Freda disse. — *Bubbe-meise*. Um palpite de velha.

— É só... eu vou sentir muita falta dele — Sadie choramingou.

— Talvez você o veja novamente.

— Acho que não. Ele me odeia agora, vovó.

— Lembre-se sempre, minha Sadie: a vida é muito longa, até não ser mais.

Sadie sabia que isso era um pleonasmo, mas também era verdade.

Dov não ligou quando voltou para Cambridge. O dia do seu retorno já tinha passado, era quase meio de janeiro, e as aulas estavam prestes a começar. Ela não queria ligar e achou que seria grosseria aparecer no apartamento dele. Decidiu mandar um e-mail, que foi revisado em demasia. No fim, as revisões não levaram a um resultado particularmente brilhante:

Oi, Dov, comecei a jogar Chrono Trigger. Tem alguns elementos interessantes.

Ele não respondeu por um dia inteiro, até que:

Eu já joguei. Mas a gente devia conversar. Quer vir aqui hoje à noite?

Sadie sabia que estava se vestindo para um funeral, então foi toda de preto: vestido, meia-calça, coturno. Queria parecer sexy. Queria que ele se sentisse mal pelo que estava perdendo, mas não que fosse óbvio. Pegou o trem para a Harvard Square e, quando chegou, descobriu que a propaganda do Olho Mágico ainda estava lá, ainda que levemente coberta por pixações e descascando nas laterais. O mundo parecia ter perdido o interesse por aquilo desde o Natal. Decidiu atrasar sua chegada à casa de Dov olhando o anúncio novamente: *Aproxime-se e recue. Deixe seus olhos relaxarem.*

Ela foi para o lugar mágico e sentiu sua mente clarear. Disse a si mesma que, não importava o que Dov dissesse, ela não discutiria, choraria ou reclamaria.

Quando chegou ao apartamento dele, Sadie não entrou sozinha, apesar de ter a chave. Tocou a campainha, e ele desceu para buscá-la. Ele lhe deu um beijo na bochecha e começou a ajudá-la a tirar o casaco. Mas ela não queria tirar o casaco. Queria ter a armadura da lã de caxemira que Freda tinha comprado para ela na loja Filene's Basement no outono de seu primeiro ano da faculdade. "Você vai precisar de algo quente", ela disse.

— Me deixa ficar com ele — pediu Sadie. Ela o encarou direto enquanto dizia isso. Cruzou os braços. *Sou corajosa*, pensou.

— Batia e eu vamos tentar fazer nosso casamento dar certo — disse Dov. — Desculpa.

Ele ia tirar uma licença do MIT, estava fazendo as malas — de repente, Sadie percebeu as caixas em volta — e o apartamento já estava sublocado; ia precisar que ela devolvesse a chave. Estava voltando para Israel para trabalhar no *Dead Sea II*.

Sadie não ia chorar.

— Quando você não mandou mais notícias, imaginei que fosse algo assim — disse com uma voz fácil e ensaiada. *Fica de boa*, pensou. Seu cérebro listou furiosamente todas as razões para *ficar de boa*. Ela pode precisar de uma carta de recomendação dele algum dia, se decidir fazer um mestrado. Ela pode querer trabalhar em uma empresa que ele trabalhou. Pode querer criar um jogo com ele. Pode acabar em uma palestra com ele, ou ele pode ser o juiz de alguma premiação. Sadie, como Sam, tinha o dom de se imaginar no futuro. Ela via um futuro em que não seria amante de Dov, mas em que ainda poderia ser sua colega, sua funcionária, sua amiga. Se ela ficasse de boa, esses meses não teriam sido uma perda de tempo. *A vida é muito longa*, ela pensou, *até não ser mais*.

— Você está muito tranquila com isso tudo — disse Dov. — Está me fazendo me sentir péssimo. Acho que preferiria que você gritasse e berrasse.

Sadie deu de ombros.

— Eu sabia que você era casado.

Sabia? Sim, ela sabia, mesmo que tentasse fingir para si mesma e para Dov que não. Tinha visto sua biografia em um site sobre jogos bem antes de ter feito a matéria com ele. Ela o procurou na internet depois de jogar *Dead Sea* nas férias antes de seu segundo ano. Havia menção a uma esposa, assim como a um filho. Eles não tinham nomes, então não eram personagens para ela, mas isso não significava que não existissem.

Dov nunca havia falado sobre eles, e então ela justificou seu envolvimento com ele pensando: *Até que ele me diga, não é da minha conta.*

— A culpa é minha — completou ela.

— Vem cá.

Sadie balançou a cabeça. Não queria que ele a tocasse.

— Por favor, Dov.

Agora que ele sabia que Sadie não dificultaria as coisas, dava para ver seu olhar se suavizar. Dava para ver seus olhos se enchendo de amor e arrependimento por ela. Sadie queria se lembrar do rosto de Dov assim. Ela começou a se aproximar da porta.

— Sadie, você não precisa ir embora. Deixa eu pedir comida tailandesa pra gente. Um colega me enviou uma cópia do jogo novo do Hideo Kojima. Ainda vai levar pelo menos um ano pra ser lançado aqui, talvez mais.

— *Metal Gear III?*

— Não vai se chamar *Metal Gear III*. Vai ser *Metal Gear Solid*. O Kojima está decepcionado com as vendas dos *Metal Gears* nos Estados Unidos, então não quer que seja uma continuação.

— Mas os jogos são ótimos — disse Sadie.

— Ele está sendo esperto, na verdade, se acha que tem um hit nas mãos — disse ele. — Não tem a ver só com ser um bom programador ou um bom designer, Sadie. Tem que ser marqueteiro, um *showman*. Você vai aprender isso um dia.

Embora ela não estivesse com vontade de receber uma lição, Sadie se viu tirando o casaco.

— Gostei do vestido — disse Dov.

Ela havia esquecido que estava usando um vestido, e agora sentia pena da Sadie de uma hora atrás, que decidiu se objetificar usando um vestido. Ela se sentou à mesa de Dov. Ele abriu o jogo e entregou o controle para ela.

Metal Gear Solid era um jogo de furtividade, o que significava que era estrategicamente mais vantajoso evitar ser visto do que lutar com alguém. O jogador passa grande parte do jogo entediado, se escondendo e esperando. Sadie achou o relativo tédio de *Metal Gear Solid* reconfortante. Conforme ela fazia seu personagem se agachar e se esconder atrás de caixas ou paredes ou portas, percebeu que a *furtividade* seria uma boa estratégia para ela naquele momento em particular. Ela ficaria ali, naquela sala com Dov, mas não iria provocá-lo ou enfrentá-lo, a menos que realmente precisasse.

Sadie chegou a uma parte em *Metal Gear Solid* onde o personagem comandado por ela estava espionando uma personagem feminina se exercitando de calcinha e sutiã. O nome da NPC era Meryl Silverburgh, o que também soou ridículo para Sadie.

— Ah, por favor — Sadie disse. — A porra da Meryl Silverburgh de calcinha.

— Talvez o Kojima goste de judias?

Sadie se perguntou se os gamers ficariam excitados com isso, ou pelo menos a maioria deles. Muitas vezes Sadie tinha que tentar enxergar tudo do ponto de vista masculino para entender um jogo. Como Dov gostava de dizer a ela: “Você não é só mais uma jogadora quando joga. Você é uma construtora de mundos, e, se é uma construtora de mundos, seus sentimentos não são tão importantes quanto os dos seus jogadores. Você deve imaginá-los em todos os momentos. Não existe nenhum artista mais empático do que o designer de jogos.” A Sadie jogadora achou aquela cena machista e estranha. Ao mesmo tempo, Sadie, a construtora de mundos, aceitou que o jogo tinha sido feito por uma das mentes mais criativas da indústria. E, naquela época, garotas como Sadie eram condicionadas a ignorar o machismo em geral, não apenas nos jogos — não era *legal* apontar esse tipo de coisa. Se você quisesse jogar com os meninos, eles não poderiam ter medo de dizer coisas perto de você. Se alguém dissesse que o som do jogo

dela soava como flato vaginal, você tinha que rir. Mas naquela noite Sadie não estava com vontade de rir.

— Não quero jogar um troço que é uma coleção de fetiches de algum cara — retrucou Sadie.

— Cara, Sadie, você descreveu noventa e nove por cento dos jogos do mundo. Mas os peitos são um pouco demais, concordo. Como ela não tomba para a frente? — comentou Dov. — Mas Kojima é brilhante.

— É — Sadie concordou, enfiando o personagem em uma saída de ar.

A comida tailandesa chegou. Dov conversava como se aquela fosse uma noite normal, e não a última ceia dos dois. Ela não estava com fome. Bebeu um pouco do vinho que ele serviu — ela nunca seria do tipo que gosta de beber — e se sentiu tonta e um pouco nauseada, mas não bêbada. E se sentia tonta demais para fazer qualquer um dos comentários inteligentes sobre vinho que havia aprendido.

— Você está linda — comentou Dov.

Ele se inclinou por cima da mesa e a beijou, e ela estava cansada demais para marcar que, se ele estava terminando com ela, o mínimo que podia fazer era deixá-la ir embora sem uma última foda. Porque ela era de boa, mas não sabia se era *tão de boa* assim. Mas era difícil para Sadie falar sem ficar irritada ou triste, e já tinha chegado tão longe sem ficar nem uma coisa nem outra.

— Dov — pediu. Ela queria dizer não. Mas sua boca não pronunciou as palavras, e no final, ela decidiu, qual seria a diferença? Ela já tinha transado com ele muitas vezes antes. E ela gostava de transar com Dov.

Ele tirou a meia-calça e o vestido e a calcinha dela, e alisou seu corpo para cima e para baixo, como se a estivesse examinando, como um fazendeiro inspecionando a terra que estava prestes a vender.

— Vou sentir sua falta — ele disse. — Vou sentir falta disso.

Ela imaginou que não estava no próprio corpo, mas de volta ao mundo de *Metal Gear Solid*. O personagem principal de *Metal Gear Solid* se chama Solid Snake, e seu principal antagonista é Liquid Snake, que é feito do mesmo material genético do outro. A profundidade disso atingiu Sadie naquele momento — sim, que inimigo é maior do que nós mesmos? E ela era a maior culpada por tudo isso, mais do que Dov. Ele disse que teria problemas se Sadie fosse para o apartamento dele, e ela foi mesmo assim. Se alguém lhe disser que vai dar problema, acredite.

Quando o táxi chegou, ele a acompanhou até a rua.

— Amigos?

— Claro — Sadie respondeu, entregando-lhe a chave sem esperar que ele pedisse.

Dov a abraçou, a depositou no banco de trás do táxi e fechou a porta.

Enquanto o táxi descia a Massachusetts Avenue, ela se sentia febril no casaco pesado, como se não conseguisse respirar, então pediu ao motorista para abaixar o vidro da janela. Por ela, Sadie conseguia ver a torre de água da fábrica da New England Confectionery Company, recém-pintada para imitar a embalagem das balas Necco, aquelas quase sem gosto, de cores pastel, que pareciam hóstias. Conforme o táxi se aproximava da fábrica, o ar era cada vez mais tomado pelo cheiro de açúcar, e o aroma trouxe a Sadie uma nostalgia intensa por um doce que ela nunca nem tinha provado.

No dia depois do Natal, Sam enviou a Sadie o seguinte e-mail: *Olá estranha, eu já joguei seu jogo duas vezes, e quero conversar sobre ele com você! Vamos nos encontrar quando você voltar das férias. Diga oi para a nossa velha amiga Califórnia por mim. — S.A.M. P.S. Fiquei feliz de ter esbarrado com você.*

Ela não respondeu de imediato, o que não incomodou Sam. Naquela época, a pessoa talvez não conseguisse entrar no e-mail quando estivesse longe da faculdade.

Em meados de janeiro, Sadie ainda não havia respondido, e Sam começou a achar que ela não tinha recebido o e-mail. Decidiu mandar outro.

Enquanto esperava a resposta, jogou *Solution* mais uma vez. Naquela altura, ele havia jogado o jogo, sozinho, três vezes. Na primeira vez que jogou, não pediu nenhuma informação, apenas tentou conseguir a pontuação mais alta possível, e recebeu o título de Grande Colaborador Nazista. Na segunda vez que jogou, pediu todas as informações, mas mesmo assim foi passando de fase o mais rápido que conseguia. Recebeu o título de Facilitador. Na última vez que jogou, pegou todas as informações e jogou as fases tão lentamente quanto podia enquanto ainda subia de nível. Ele recebeu a classificação de Opositor Consciente. Sam acreditava que “Opositor Consciente” era a melhor classificação possível em *Solution*, embora ele não tivesse entrado no código para confirmar.

Enquanto jogava, Sam começou a fazer anotações sobre o jogo. Ele achou que *Solution* era inteligente, mas também achou que havia algumas coisinhas que poderiam melhorar. Ao mesmo tempo,

havia outros detalhes que tinham sido tão bem-feitos que ele queria ter certeza de que Sadie soubesse que ele, que um dia já tinha sido seu melhor amigo, havia notado seu trabalho. Sam organizou o microfeedback em uma planilha, com categorias como *sons*, *delays*, *mecânica*, *prosa*, *gráficos*, *ritmo*, *interface*, *controles*, *pensamentos lúdicos gerais*. Ele não tinha decidido se daria a ela esse arquivo.

O que ele mais queria conversar com ela era sobre o jogo em um nível macro. Seu principal comentário era que o jogo deveria ter maior complexidade. *Solution*, ele achava, era fantástico como exercício acadêmico. Mas não seria ainda melhor se o jogador pudesse abrir outra parte do jogo se escolhesse o caminho moral? Depois de um tempo, se os pontos fossem usados para conseguir *qualquer* informação, o mistério ficava óbvio e o jogo tornava-se repetitivo. Não seria melhor se aqueles que jogaram bem o suficiente e de forma moral o suficiente pudessem descobrir como redirecionar a produção da fábrica? A simulação, Sam pensava, estava incompleta e, portanto, não era muito satisfatória. A simulação estava incompleta porque não tinha uma chamada para a ação. O único sentimento que o jogador tinha no final do jogo de Sadie era o niilismo. Sam entendeu totalmente o que ela estava tentando fazer, mas também sabia que ela teria que fazer mais do que isso se quisesse criar jogos que as pessoas adorassem, não apenas que admirassem.

Ficou empolgado ao pensar nessas coisas para Sadie. Empolgado de uma maneira que não ficava enquanto trabalhava em “Abordagens alternativas ao paradoxo Banach-Tarski...” As palavras de Anders Larsson voltaram para ele: “Ser bom em alguma coisa não é o mesmo que amá-la.” Depois de jogar *Solution*, ele sabia o que amaria (e no que ele achava que seria bom): ele amaria fazer um jogo com Sadie Green. E, assim que ela respondesse, ele a convenceria de que era isso o que os dois deveriam fazer.

Mais uma semana se passou e nada de resposta dela. A semana de revisões de Harvard tinha acabado; Sam tinha terminado todas

as provas, e o novo período estava prestes a começar. Em geral, Sam teria entendido a indireta e esquecido que havia encontrado Sadie Green na estação de metrô. Mas *Solution* não permitia. Ele achava que Sadie tinha dado o jogo para ele por uma razão e precisava falar com ela, mesmo que fosse pela última vez. No arquivo *Readme* havia o endereço de e-mail dela, mas também um endereço físico (sem número de telefone), que parecia ser um apartamento na Columbia Street, no meio do caminho entre a Kendall Square e a Central Square. O que significava que não havia uma maneira fácil de chegar ao apartamento de Sadie da estação mais próxima. Sam teria que andar cerca de quinhentos metros depois de sair da estação, e isso era difícil para ele, com o pé esquerdo remendado, nas ruas geladas e irregulares de Cambridge, em pleno inverno. Ele pensou em pegar um táxi, mas não tinha dinheiro para isso. O clima estava frio, mas aberto, e ele não tinha compromissos, então decidiu enfrentar a caminhada. Raramente usava sua bengala — mesmo que fosse necessária do ponto de vista médico, Sam achava que lhe dava um ar de afetação, como um mordomo de vinte e um anos —, mas nesse dia ele a usou. Isso, ele sentiu, era uma questão profissional.

Ele chegou ao apartamento de Sadie e tocou a campainha. No último segundo, ficou inquieto considerando se aquele endereço no *Readme* de Sadie não era antigo e que talvez ele tivesse vindo de tão longe para nada.

Depois de uns cinco minutos, uma colega de quarto atendeu. Sam disse que estava procurando por Sadie, e a garota olhou desconfiada para ele por um momento, antes de decidir que ele era inofensivo.

— Sadie! — a colega de quarto chamou. — Tem um menino aqui pra te ver.

Sadie emergiu do quarto. Eram duas da tarde, e Sam percebeu que ela havia acabado de acordar.

— Sam — cumprimentou, sonolenta. — Oi.

Ela precisava de um banho. O moletom do MIT estava cheio de manchas avermelhadas e esbranquiçadas. E, mesmo com o moletom folgado, dava para ver que ela estava magra demais. O cabelo estava embaraçado e sujo, como um animal solto na natureza por muito tempo. Ela estava com — e isso deve ser dito — um odor. Sam supôs que aquele não era o resultado de apenas um dia dormindo até tarde.

— Você está bem? — perguntou. Um mês e meio antes, ela parecia bem.

— Sim — disse Sadie. — Por que está aqui?

— Eu... — Ele ficou tão perturbado por essa Sadie que esqueceu por que tinha vindo. — Tentei falar com você por e-mail. Queria conversar sobre *Solution*. Lembra? Você me deu o disquete...

Sadie o interrompeu com um suspiro pesado.

— Olha, Sam, não é um bom momento.

Ele estava prestes a ir embora, mas resolveu que não.

— Posso entrar? Eu vim andando da Central Square até aqui, e seria ótimo se eu pudesse sentar um pouco.

Ela olhou para a bengala e para o pé dele.

— Entra — disse, cansada.

Sam seguiu Sadie até o quarto dela. Todas as cortinas estavam fechadas, e havia roupas e bagunça por toda parte. Isso parecia coisa da Sadie que ele conhecia.

— Sadie, aconteceu alguma coisa? — perguntou.

— Por que você se importa? Não somos amigos *de verdade*, lembra? — Sadie balançou a cabeça. — É falta de educação aparecer na casa de alguém sem ligar antes.

— Desculpa. Eu não tinha seu telefone. E você não respondeu meu e-mail — Sam explicou.

— Acho que deixei minha correspondência digital se acumular, Sam — Sadie retrucou secamente, então voltou para a cama e puxou o cobertor por cima da cabeça. — Eu preciso dormir um

pouco. — Sua voz foi abafada pelo cobertor. — Quando quiser ir embora, pode ficar à vontade.

Sam tirou algumas roupas da cadeira da escrivaninha e se sentou. Sem sair de baixo do cobertor, ela completou:

— Esse casaco é ridículo.

Alguns segundos depois, Sam podia ouvir o som regular da respiração sonolenta de Sadie.

Sam ficou observando o quarto de Sadie. Havia um pôster de “Turistas”, do Duane Hanson, na parede da cama e outro de “A grande onda”, de Hokusai, sobre a cômoda. Acima da escrivaninha, ele notou um pequeno desenho emoldurado. Era um labirinto, retratando a cidade de Los Angeles. A moldura delicada, de bambu esculpido, estava meio torta. Ele se levantou e a endireitou. Na mesa, notou um disquete com a caligrafia de Sadie: *EmilyBlaster*. Sam enfiou o disquete no bolso do casaco e foi embora.

O convite tinha chegado em setembro, mais ou menos um mês depois de Sam descobrir o projeto de serviço comunitário de Sadie e chamá-la de puta. *Sr. Samson A. Masur*, dizia em caligrafia rebuscada no envelope. *Sharyn Friedman-Green e Steven Green convidam para o Bat Mitzvah de sua filha, Sadie Miranda... Serviço às 10h, seguido de almoço... Favor responder....*

O convite era bem simples, o que quer dizer que não era chique de um jeito óbvio. Cartão grosso cor de creme, texto em alto relevo, envelope de papel vegetal. Mas Sam já tinha idade suficiente para saber que coisas aparentemente simples muitas vezes eram as mais caras. Ele levou o convite ao nariz e sentiu um certo prazer no cheiro do papel chique. Sam não achou que cheirava a dinheiro, porque dinheiro era sujo. Cheirava a coisas caras e limpas, como um livro de capa dura em uma livraria, como a própria Sadie.

Sam colocou o convite na escrivaninha e analisou o envelope separadamente. O papel provou ser uma tentação irresistível. Ele amoleceu a cola das dobras com vapor e transformou o envelope

em uma folha de papel. Pegou seu lápis Staedtler Mars Lumograph favorito e começou a desenhar um labirinto no papel resgatado.

Sam nem sempre sabia o que estava desenhando quando começava um labirinto, mas daquela vez se pegou desenhando uma série de círculos e curvas, e os círculos de alguma forma se transformaram em Los Angeles. O labirinto começava na região leste da cidade, no Echo Park, onde Sam morava, e terminava na região oeste, no Beverly Hills Flats, onde Sadie morava. Atravessava West Hollywood, subindo as colinas de Hollywood até Studio City, de volta pelas colinas de East Hollywood, Los Feliz e Silver Lake, antes de, enfim, voltar para Koreatown e Mid-City. Ele ficou tão absorvido desenhando o labirinto que nem percebeu quando Dong Hyun entrou no quarto. Já era tarde, e Dong Hyun cheirava a pizza, como de costume.

— Esse é dos bons — disse Dong Hyun. Ele estendeu a mão para o convite na mesa de Sam. — Posso?

Ao contrário da avó de Sam, Bong Cha, Dong Hyun sempre pedia permissão antes de tocar os pertences de Sam.

O garoto deu de ombros.

— É bom ser convidado para coisas — comentou Dong Hyun. Ele e a avó estavam preocupados com o humor dele desde que tinha parado de ver Sadie. Sam não contou a eles o que havia acontecido, apenas disse que ela não era a pessoa que ele pensava.

Sam largou o lápis e olhou para Dong Hyun.

— Eu sinceramente não quero ir. Não conheço nenhum dos amigos da Sadie.

— Você é amigo da Sadie — Dong Hyun argumentou.

Sam balançou a cabeça.

— Ela não era minha amiga. Só estava sendo legal.

Várias semanas depois, Sadie ligou para Sam. Eles não se falavam havia dois meses, e sua voz soou aguda e estranha.

— Meu pai precisa saber se você vai. Você não enviou o cartão de resposta.

— Sei lá — disse Sam. — Pode ser que eu tenha algo no dia.

— Bem, você pode me avisar quando souber? Precisamos saber o número de refeições, essas coisas.

— Tá bem.

— Sam, você não pode ficar com raiva de mim pra sempre.

Sam desligou o telefone.

Bong Cha tinha ouvido o telefonema de Sam pelo aparelho da cozinha e enviou o cartão de resposta no dia seguinte, confirmando presença. Ela comprou para Sam calças cáqui novas, uma camisa oxford azul, gravata de algodão com estampa de flores e mocassins. Seu outro neto, Albert, tinha dito a ela que era isso que os garotos de catorze anos usavam em festas chiques. Na manhã da festa, ela mostrou a Sam as roupas novas e informou que ele deveria se arrumar para ir ao Bat Mitzvah.

— Você não devia ter feito isso! — gritou Sam. — Eu não vou!

— Mas olha, Sam, eu fiz um presente pra Sadie.

Bong Cha abriu um saco de presente. Ali estava o labirinto que Sam havia desenhado, da casa de Sadie até a sua, emoldurado.

Sam bateu a mão na parede.

— Você não tinha o direito de fazer isso! São minhas coisas! E Sadie não vai querer uma porcaria dessas!

— Mas você desenhou para ela, não foi? É um desenho muito bonito, Sam — insistiu Bong Cha. — Tenho certeza de que Sadie vai gostar muito.

Sam pegou o quadro e o ergueu no ar. Estava prestes a jogá-lo no chão quando mudou de ideia e, em vez disso, o colocou em cima da mesa.

Sam subiu as escadas para o seu quarto — ainda não conseguia subir correndo. E bateu a porta.

Depois de um tempo, Dong Hyun apareceu.

— Sua avó só quer ajudar — disse. — Ela está preocupada com você.

— Eu não quero ir — pediu Sam. — Por favor, não me faça ir.

Ele sentia que estava prestes a chorar, e estava determinado a não fazer isso.

— Por quê? — Dong Hyun perguntou.

— Sei lá — respondeu. Ele estava com vergonha de contar para Dong Hyun que sua única amiga não tinha sido sua amiga de verdade.

— Não acho que a sua avó agiu de forma correta — explicou Dong Hyun —, mas agora está feito, e a Sadie pode ficar triste se você não for.

— Não vai ficar nada triste. É uma festa grande. Todos os amigos ricos dela estarão lá, e os amigos ricos dos pais dela. Ela nem vai notar se eu não estiver lá.

— Acho que ela vai notar — Dong Hyun retrucou.

Sam balançou a cabeça.

— Meu pé está doendo — disse Sam. Ele nunca reclamava da dor que sentia, então sabia que, se fizesse isso agora, Dong Hyun não o pressionaria. — Dói o tempo todo. Não consigo, só isso.

Dong Hyun assentiu.

— Se você não se importar, vou deixar o presente na festa. Acho que Sadie vai gostar do presente que você e sua avó fizeram.

— Os pais dela podem comprar tudo que ela quiser. Por que ela iria querer uma bobeira que eu desenhei no verso de um envelope?

— Sam perguntou.

— Suponho — Dong Hyun disse — que porque os pais dela podem comprar tudo que ela quiser.

∴

Que o amor é
TIRO

tudo que existe
TIRO
é tudo que sei do

Sam estava prestes a atirar em *amor* quando Marx entrou no quarto para perguntar se ele queria ir jantar.

— O que é isso? — perguntou.

— É mais um dos jogos da minha amiga. Não é tão bom quanto *Solution*, mas ainda é bem divertido — relatou Sam.

Marx sentou-se ao lado dele e Sam lhe entregou o teclado para que o amigo pudesse jogar uma partida.

Porque
TIRO
Eu não pude
TIRO
parar para
TIRO
gentilmente

Um tinteiro explodiu na tela, indicando que Marx, tendo disparado acidentalmente na palavra errada, perdera uma vida.

— Esse é o jogo de poesia mais violento que já joguei — comentou.

— Você já jogou outros jogos de poesia?

— Bem, tecnicamente, não — disse Marx. — Sua amiga é talentosa. E esquisita.

Tanto Marx Watanabe quando Sam eram de 1974, o que os tornava um ano mais velhos do que a maioria da turma de 1997. Marx tinha tirado um ano sabático, quando trabalhara para a firma de investimentos do pai; Sam, é claro, tinha ficado atrasado por conta de todo o tempo que passara no hospital. Eles não tinham, à primeira vista, muito em comum e era bem provável que o ano de

nascimento tivesse sido a razão pela qual foram designados para serem colegas de quarto no início da faculdade.

A disposição dos quartos duplos de Wigglesworth era tal que o cômodo poderia ser montado como dois quartos individuais, sendo um deles junto à entrada, ou como um quarto compartilhado com uma área comum. Marx era bastante sociável e, antes de conhecer Sam, esperava convencê-lo a organizar o cômodo como só um quarto com a área comum, o que seria ótimo para receber visitas.

Sam tinha chegado no quarto antes de Marx, então Marx encontrou as coisas do colega antes de conhecê-lo: um computador desktop velho com um adesivo de Doctor Who de um lado e um de Dungeons & Dragons do outro; uma imensa mala rígida azul-bebê surrada (que, no fim, estava cheia de roupas leves que seriam inúteis em Boston); uma bengala preta; uma mudinha de bambu em um vaso em forma de elefante. A vibe que Marx captou era de *quarto individual*.

Quando Sam enfim voltou para o quarto, Marx não pôde deixar de sorrir. Com o rosto redondo simpático, olhos claros e uma mistura de traços brancos e asiáticos, Sam era a cara de um personagem de anime. Astro Boy, ou um dos muitos irmãozinhos brincalhões dos mangás. Quanto ao seu estilo pessoal, Sam lembrava o Oliver Twist, durante os anos de Artful Dodger, se Oliver Twist fosse do sul da Califórnia e um traficantezinho de maconha em vez de um batedor de carteiras. Sam tinha cabelo escuro e encaracolado, repartido ao meio e sem corte, logo acima dos ombros. Usava óculos baratos de armação de metal, estilo John Lennon, e um daqueles casacos de cânhamo listrados que são vendidos no México. A calça jeans estava furada e tão desbotada que quase era branca, e Sam combinara as papetes com meias brancas grossas.

— Meu nome é Sam — disse, a voz um pouco esganiçada, como lhe faltasse ar. — Você deve ser o Marx, né? Sabe onde eu posso comprar lençóis e toalhas baratos?

— Não se preocupe com isso — respondeu Marx, sorrindo para o garoto de desenho animado da vida real. — Tenho tudo de sobra.

— Sêrio? Tem certeza? — disse Sam. — Não quero abusar.

— Somos colegas de quarto. O que é meu é seu — disse Marx.

E assim foi. Marx ajudava Sam em tudo sem nunca fazer parecer que estava fazendo isso. E assim casacos se materializavam milagrosamente em sacos plásticos, apenas esperando Sam pedir para usá-los. E vales-presentes para restaurantes sempre eram esquecidos antes dos feriados em que Sam não podia viajar para casa. E, quando ficou claro que Sam tinha dificuldade para subir as escadas do dormitório para o qual foram designados, e que o elevador só funcionava muito de vez em quando, Marx anunciou sua intenção de morar fora do campus. Quase nenhum aluno de graduação morava fora do campus em Harvard, e Marx disse que entendia se Sam não quisesse se juntar a ele. E quando o aluguel no novo prédio com o elevador ficou consideravelmente mais alto do que o dormitório, Marx disse que ficaria com o quarto maior (que, a propósito, não era lá muito maior) e que Sam poderia continuar pagando o valor atual pelo dormitório. (O quarto menor tinha vista para o rio Charles.) E quando Sam não ligava para casa por muito tempo, era Marx quem parava e ligava para os Lee, lá em Los Angeles. “Halmeoni e Halabeoji”, ele cumprimentava em coreano. “Nosso garoto está bem.” (O pai de Marx era japonês, e sua mãe era de ascendência coreana e americana.)

Por que Marx fazia tudo isso por aquele garoto estranho, que a maioria das pessoas achava meio desagradável? Ele *gostava* de Sam. Tinha passado a infância entre pessoas ricas e na teoria interessantes, e sabia que mentes realmente incomuns eram raras. Ele sentia que, quando Harvard os designou para serem colegas de quarto, Sam se tornou sua responsabilidade. Então Marx protegeu Sam e tornou o mundo um pouco mais fácil para ele, o que não lhe custava quase nada. A vida de Marx tinha sido preenchida com tal abundância que ele era uma daquelas pessoas que achavam

natural cuidar daqueles que o cercavam. Nesse caso, o que Marx recebeu em troca foi o prazer da companhia de Sam.

Sam se acostumou tanto com a ajuda de Marx que ela provavelmente passava despercebida mais do que deveria, e era raro, quase sem precedentes, que Sam pedisse qualquer coisa a Marx, muito menos seus conselhos.

— Você sempre sabe a coisa certa a fazer — comentou Sam enquanto assistia ao Marx assassinar a poesia de Emily Dickinson.
— Digo, quando se trata de pessoas.

— Quer dizer que eu não sei a coisa certa a fazer quanto se trata de outras coisas? — Marx brincou.

Sam descreveu o que tinha visto no apartamento de Sadie.

Marx disse o que Sam já sabia:

— Parece que sua amiga está deprimida.

— Então, o que eu posso fazer quanto a isso?

Marx pausou o jogo, olhou para o amigo com um misto de seriedade e ironia. Às vezes Sam parecia muito mais jovem do que seus vinte e um anos.

— Você pode ligar para os pais dela ou falar com alguém da universidade.

Sam balançou a cabeça.

— Não sei se é tão ruim assim, e acho que isso seria meio invasão de privacidade.

Marx pensou melhor.

— Ela é uma amiga próxima, certo?

— Era minha melhor amiga, mas a gente brigou.

— Então, meu conselho para você seria continuar indo ao apartamento dela — disse Marx. — É o que eu faria, se fosse minha amiga.

— Acho que ela não me quer lá. — Sam fez uma pausa. — Eu não me dou bem indo a lugares onde não me querem.

— Não importa — argumentou Marx. — Não é sobre você. Basta aparecer todos os dias e ver como ela está.

— E se ela não falar comigo?

— Mostre que você está por perto. E se conseguir, leve um lanche, um livro, um filme para assistir. Amizade — completou — é como ter um Tamagotchi.

Tamagotchis, os chaveiros de animais de estimação digitais, eram a maior moda daquele ano. Marx tinha matado um recentemente, um presente de Natal de uma namorada. A namorada considerou aquilo um sinal de falhas mais profundas no caráter de Marx.

— Tente convencê-la a tomar um banho, converse um pouco com ela, saiam para uma volta juntos. Abra as janelas, se puder. E, se as coisas não melhorarem, veja se ela não quer ir ver um médico. E se *mesmo assim* as coisas não melhorarem, aí você tem que ligar para os pais dela.

A ideia de fazer qualquer uma dessas coisas deixou Sam extremamente desconfortável, mas, no dia seguinte, depois da aula, ele voltou para a casa de Sadie. Seu pé doía quando chegou. Ele subiu as escadas e bateu na porta.

— Sadie, é aquele garoto de novo — a colega de quarto gritou.

Sadie gritou de volta:

— Diz que não estou.

A colega de quarto, que também estava preocupada com Sadie, abriu a porta para Sam, e ele entrou no quarto de Sadie. Ela estava igual ao dia anterior, embora estivesse vestindo um moletom diferente. Sadie mal ergueu os olhos para ele.

— Sam, sério, vai embora — disse. — Eu vou ficar bem. Só preciso dormir até melhorar.

Ela enfiou a cabeça debaixo das cobertas.

Sam se sentou na cadeira da escrivaninha de Sadie. Tirou o texto que tinha que ler para a aula de história dos asiáticos nos Estados Unidos.

Várias horas depois, ele já tinha terminado a leitura, que falava sobre a imigração chinesa para os Estados Unidos nos séculos XIX

e XX e sobre como os imigrantes chineses só tinham autorização para fazer certos tipos de trabalho, como cozinhar ou limpar, e é por isso que existem tantos restaurantes e lavanderias chineses, ou seja, racismo estrutural. Isso o fez pensar em seus próprios avós coreanos, em K-town e em como ficaram orgulhosos quando ele entrou em Harvard. Enfiaram coisas de Harvard em todos os lugares: adesivos nos para-choques dos dois carros velhos; uma faixa escrito PARABÉNS AO NOSSO NETO SAMSON, HARVARD, CLASSE DE 1997, costurada à mão por Bong Cha e pendurada na pizzaria durante todo o verão; Dong Hyun usava sua camiseta de Harvard para trabalhar com tanta frequência que o tecido estava todo esburacado. Foi Marx quem enviou outra camiseta para o avô de Sam. Sam se sentiu culpado por não ter ligado para eles, e aí se sentiu culpado por não conseguir se destacar no Departamento de Matemática, ou em qualquer outra maneira, desde que tinha chegado a Harvard.

— Você ainda está aí? — perguntou Sadie.

— Estou — respondeu Sam.

Ele tirou um saco de papel com um bagel da mochila e o colocou na mesa, bem debaixo do seu labirinto, e foi embora. Se fosse sincero consigo mesmo, foi a presença do labirinto que o fizera voltar. Ela guardara aquilo por todos aqueles anos e depois levava para o outro lado do país, e então do dormitório para o apartamento. Da próxima vez que ligasse para casa, contaria aos avós: *Sim, vocês estavam certos. Sadie gostou mesmo do presente.*

No terceiro dia, ele levou um exemplar da biblioteca de *Galatea 2.2*, de Richard Powers, que ele havia lido recentemente e gostado.

No quarto dia, levou para ela uma versão portátil do *Donkey Kong* original que tinha ganhado de Natal do Marx anos atrás.

— Por que você continua vindo? — ela perguntou.

— Porque sim — ele respondeu. *Clique nestas palavras*, ele pensou, *e você vai encontrar links para tudo o que isso significa. Porque você é minha amiga mais antiga. Porque uma vez, quando*

eu estava no meu pior momento, você me salvou. Porque eu poderia ter morrido sem você ou acabado em um hospital psiquiátrico infantil. Porque eu devo isso a você. Porque, de uma forma egoísta, vejo um futuro em que fazemos jogos fantásticos juntos, se você conseguir sair dessa cama. — Porque sim — repetiu.

No quinto dia, ela não estava. Sam perguntou à colega de quarto aonde Sadie tinha ido.

— Foi ao médico — relatou a colega de quarto, e depois deu um abraço em Sam. — Mas parecia um pouco melhor.

Exceto pelo dia em que trabalhava na Biblioteca Lamont, ele foi vê-la todas as tardes durante a semana seguinte. Sempre levava alguma coisinha, por sugestão de Marx, e então ficava um pouco antes de voltar para casa.

No décimo segundo dia, Sadie perguntou a ele:

— Você roubou o *EmilyBlaster*?

— Peguei emprestado — respondeu Sam.

— Pode ficar — disse ela. — Tenho outras cópias.

No décimo terceiro dia, ele se sentou à mesa. Fazia muitos anos desde que havia desenhado um labirinto, mas decidiu fazer um novo para Sadie. Ele havia se tornado um desenhista melhor nos anos desde aquele último e queria que ela tivesse uma amostra de seu trabalho mais recente. O novo labirinto mostraria a rota do apartamento de Sam, perto do rio Charles, até o apartamento de Sadie, perto da fábrica das Necco.

Sadie se levantou da cama e observou o desenho por cima do ombro de Sam.

— Você levou muito tempo para chegar aqui, né?

— A quantidade normal de tempo — respondeu ele.

— Talvez eu não esteja aqui amanhã — disse ela. — Se eu começar a ir às aulas e fazer meus trabalhos esta semana, o reitor disse que ainda posso aproveitar o semestre.

Sam se levantou, guardando com cuidado o labirinto e seus lápis de desenho na mochila.

— Você está dizendo que não quer mais que eu venha te ver?

Sadie riu. Fazia muito tempo desde que Sam a ouvira rir de verdade. Muitas coisas tinham mudado nela, mas ele ficou satisfeito ao descobrir que a risada permanecia intocada, a não ser por uma leve e inevitável mudança de tom. Sadie tinha, ele pensou, uma das melhores risadas do mundo. O tipo de risada que não fazia a outra pessoa se sentir ridicularizada. O tipo de risada que era um convite: *eu cordialmente convido você a participar deste assunto que considero divertido.*

— Não, seu idiota, quero marcar um horário para a gente se ver. Não queria que você aparecesse e não me encontrasse em casa.

Ela parou, depois pediu:

— Me prometa que nunca mais vamos fazer isso de novo. Prometa que, não importa o que aconteça, não importa que idiotice a gente faça um para o outro, nunca mais vamos passar seis anos sem nos falar. Prometa que sempre vai me perdoar, e eu prometo que sempre vou te perdoar.

Esse, é claro, é o tipo de promessa que os jovens se sentem à vontade para fazer quando não têm ideia do que a vida lhes reserva.

Sadie estendeu a mão para Sam. A voz de Sadie estava firme, mas Sam achou que seus olhos pareciam vulneráveis e cansados. Ele apertou a mão dela, que estava gelada e suando ao mesmo tempo. Seja qual for a doença que ela teve, Sam sabia que não tinha passado completamente.

— Você guardou meu labirinto — comentou ele.

— Guardei. Agora, vamos ouvir o que você achou de *Solution* — disse Sadie. Ela se esticou e abriu a janela do quarto, e o ar fresco que entrou estava tão frio e foi revigorante que quase parecia uma droga. — Vá com calma, Sammy. Você deve ter notado que estive um pouco deprimida.

II



INFLUÊNCIAS

Ichigo, embora ainda não se chamasse *Ichigo*, era para ser fácil. Algo que Sam e Sadie poderiam fazer durante as férias de verão antes do último ano da faculdade.

Embora a ideia de que os dois deveriam fazer um jogo juntos fosse seu principal pensamento desde que tinha jogado *Solution* em dezembro, Sam não tocou no assunto até março. Não era do seu costume ser tão contido, mas ele intuiu que precisava agir com cautela. Sadie estava ocupada com a universidade, tendo se atrasado em seus trabalhos por causa daquele mês sombrio, cuja causa ainda era um mistério para Sam. A única e concisa explicação que ela dera para sua depressão havia sido um “término ruim”. Sam achava que devia ser mais do que isso, mas, por respeito a ela, não insistiu em mais explicações. Eles tinham o raro tipo de amizade que permitia uma grande privacidade. Uma das razões para eles se tornarem tão bons amigos originalmente foi porque Sadie não insistiu que Sam contasse a sua história triste para satisfazer a própria curiosidade. O mínimo que ele poderia fazer era retribuir o favor.

A outra coisa que o impedia era o quanto ele estava gostando de ter a companhia de Sadie de novo. Os dois tinham voltado com facilidade ao ritmo de sua amizade e se viam várias vezes por semana para filmes, refeições, jogos. Ele se sentia fortalecido na presença dela. Seus argumentos e observações eram mais aguçados. Ele se importava menos com o frio brutal da Nova Inglaterra do que nos dois invernos passados sem Sadie, e a dor fraca e constante no pé dominava menos seus pensamentos.

Quando caminhava com ela, até ficava menos apreensivo com os paralelepípedos. Na maioria das vezes, Sam não se via como deficiente, mas os paralelepípedos, o gelo e o ritmo lento com que tinha que lidar com tudo aquilo sugeriam o contrário. Se tivesse nevado, e dependendo de onde era a próxima aula, Sam às vezes tinha que sair quarenta e cinco minutos mais cedo, mancando pelo campus como um professor emérito. Como não se considerava deficiente, o garoto da Califórnia não havia levado em consideração nenhum desses fatores quando decidiu estudar lá.

Em retrospecto, Sam percebeu que havia cometido um grave erro de cálculo quando interrompeu a amizade com Sadie. Seu erro tinha sido pensar que o mundo estaria cheio de Sadie Greens, de gente como ela. Não era o caso. Na sua escola com certeza não havia outras dela. Ele tinha mantido alguma esperança de que Harvard seria diferente, mas a faculdade provou ser especialmente decepcionante nesse aspecto. Havia gente inteligente, sim. Havia pessoas com quem você poderia ter uma conversa decente por vinte minutos. Mas encontrar alguém com quem você queria conversar por 609 horas... isso era raro. Nem mesmo Marx — Marx era dedicado, criativo e brilhante, mas não era Sadie.

Sam decidiu que março era a data de corte para convencer Sadie a fazer um jogo. Os alunos de alto desempenho de Harvard e do MIT já haviam feito seus planos para as férias em março, se não antes. Pessoalmente, Sam sentia certa urgência em relação àquele verão. Em um ano, mais ou menos, ele teria que começar a pagar os empréstimos estudantis — Harvard fazia admissões com base no mérito, sem levar em consideração a situação financeira do aluno (esse tinha sido um dos principais motivos para a escolha dele), mas mesmo seu generoso pacote de auxílio financeiro não cobria tudo. Ele não tinha muitas dívidas, mas não conseguia conceber pedir ajuda a Dong Hyun e Bong Cha para pagar os empréstimos, e ele não tinha ido estudar em Harvard para ser pobre. Aos poucos tinha começado a aceitar a verdade do que Anders Larsson havia

dito. Sam não *gostava* de matemática avançada, não havia uma Medalha Fields em seu futuro, e não fazia sentido pegar mais empréstimos para fazer uma pós-graduação em matemática. Muito provavelmente ele teria que aceitar um emprego na área de tecnologia, finanças ou consultorias correlatas — era o que a maioria de seus colegas fazia. Como ele disse a Marx: “Esse verão é minha última chance de fazer algo grandioso de verdade.”

Futuramente, um dos pontos fortes de Sam como artista e empresário seria que ele sabia a importância do drama, de montar uma cena. Ele queria convidá-la para um projeto conjunto em um lugar especial — o momento de sua possível união criativa deveria ser inesquecível. Mesmo assim, ele achava que, se fizessem um jogo, e se o jogo se tornasse o que ele sabia que poderia se tornar, gostaria que houvesse uma história sobre o dia em que Sam Masur e Sadie Green decidiram trabalhar juntos. Ele já estava imaginando a história de Sam-e-Sadie e nem tinha uma ideia clara para o jogo ainda. Mas isso era típico de Sam; ele tinha aprendido a tolerar o presente — que às vezes era doloroso — vivendo no futuro.

Para ele, seria como pedir Sadie em casamento. Ele ficaria de joelhos e diria: “Você aceita trabalhar comigo? Aceita me dar seu tempo e confia no meu palpite de que esse tempo será bem gasto? Aceita acreditar que podemos fazer grandes coisas juntos?” Apesar de toda a sua arrogância natural, ele não presumiu que ela diria que sim.

Foi Marx quem sugeriu as Flores de Vidro. Sam havia perguntado ao amigo qual o lugar mais interessante de Harvard. Marx tinha sido guia turístico do Harvard Yard, mas independente disso, ele era o tipo de cicerone viajado que sempre conhecia as melhores partes de qualquer cidade.

A coleção Ware de modelos botânicos de vidro Blaschka consiste de cerca de quatro mil espécimes de vidro soprado pintados à mão de forma meticulosamente precisa. Uma dupla alemã de pai e filho tinha feito aquilo por volta da virada do século XIX, como

encomenda da universidade. A coleção era a resposta para um problema: como preservar algo impossível de ser preservado? Ou, em outras palavras, como parar o tempo e a morte? Poderia haver lugar mais propício para começar a empresa que se tornaria a Jogo Sujo Games? O que, afinal de contas, é a preocupação implícita de um videogame se não a anulação da morte?

Como Sadie descreveu em uma entrevista de 2011 para o blog *Descendentes de Lovelace*:

s.g.: Mazer sabia que eu tinha feito alguns jogos no MIT, nada além de minigames naquela época. Um deles, chamado *Solution*, ganhou um pouco de atenção.

D.L.: Esse é o do Holocausto, certo? Quase te fez ser expulsa do MIT.

s.g.: [Revira os olhos.] É assim que Sam gosta de contar a história. Ele gosta do drama, mas, sinceramente, foi só uma pessoa que reclamou, não foi uma coisa tão séria... Mas Sam — desculpe, eu sei que devo chamá-lo de Sam Mazer, mas sempre esqueço. Mazer adorou *Solution*. Ele achava que era um grande marco pra mim. Para ser honesta, não tinha certeza de que faria outro jogo depois de *Solution*. Me senti bem esgotada. Mas, perto do final do meu penúltimo ano, Sam disse: “Você quer ir na exposição das Flores de Vidro?” E a verdade é que eu não queria muito ir! Não parecia nem um pouco o tipo de coisa que eu gostaria de fazer, e era bem trabalhoso chegar ao Museu de História Natural de Harvard do lugar onde eu morava no MIT. Mas eu fui, porque Sam — Mazer! — é um pouco insistente quando quer algo. E como você deve saber, ele sempre quer alguma coisa. [Risos.]

Então, nos arrastamos até a exposição e ela estava *fechada*. Era tipo, inventário do museu, ou dia de limpeza, sei lá o quê. Tinha um cartaz na entrada, e eu não sou a

primeira pessoa a fazer essa observação, mas é bem inútil colocar uma foto das Flores de Vidro, porque os modelos são tão bem-feitos que parecem flores *de verdade*.

Aí fiquei meio irritada, porque tinha me arrastado até lá e não ia nem ver as Flores de Vidro, que eu nem queria ver pra começo de conversa, e fiquei pê da vida com Sam por não ter ligado para o museu antes. Aí Sam senta em um banco, meio sem fôlego da caminhada, e pergunta:

— O que você vai fazer durante as férias?

E eu, tipo:

— Do que você está falando?

E ele disse:

— Fica aqui nesses três meses e faça um jogo comigo. Carmack e Romero tinham a mesma idade que a gente quando fizeram *Wolfenstein 3D* e *Commander Keen*. Podemos usar o apartamento do Marx [Watanabe, produtor, *Ichigo*] de graça. Eu já perguntei.

Desde que a gente era criança, nós sempre jogamos juntos, mas, até ele dizer isso, eu não tinha ideia de que Sam queria fazer jogos. Ele sempre foi bem fechado. Mas, bem, eu estava em uma encruzilhada na minha carreira de designer, e Sam é um cara brilhante e meu amigo mais antigo, então meio que pensei, por que não? Se der certo, ótimo. Se não, vou passar as férias com meu amigo. E o apartamento do Marx era muito legal — janelas panorâmicas com vista para o rio Charles, na Kennedy Street, a oeste da Harvard Square.

Então falei que pensaria sobre isso, mas dava para ver que ele sabia que eu ia topar.

Voltamos andando para o centro, aí ele me olha, todo sério, e diz: “Sadie, quando você contar essa história, diga que eu te chamei para trabalharmos juntos na exposição das Flores de Vidro. Não diga que estava fechada.” O mito,

a narrativa, como você quiser chamar, sempre foi de suprema importância para o Sam. Então acho que, só de contar essa história, já estou cometendo uma traição.

∴

Quando Sadie estava com seus trinta e poucos anos e o que parecia muitas vidas tinham se passado, ela finalmente visitaria a exposição das Flores de Vidro e acharia aqueles modelos inesperadamente comoventes. As flores eram magníficas, é claro, mas o que a impressionou ainda mais foram as réplicas que os Blaschka tinham feito de frutas em decomposição, com suas manchas e descolorações, *in medias res*, preservadas para toda a eternidade. *Que mundo é esse*, pensou Sadie. *Em certa época, pessoas fizeram esculturas de vidro de coisas podres, e essas esculturas foram colocadas em museus. Como são estranhos e belos os seres humanos. E como são frágeis.* Uma mulher mais velha e elegante, que lembrava Freda, falecida dois anos antes, era a única pessoa além dela na galeria naquela manhã. A mulher (cardigã de caxemira; perfume caro com notas de flor de nardo) ficou logo atrás de Sadie o tempo todo. Quando terminaram, a mulher perguntou a Sadie:

— São adoráveis, mas cadê as flores de *vidro*?

A verossimilhança das réplicas era tão convincente que a mulher tinha pensado que eram reais.

O instinto de Sadie foi contar a Sam, mas eles não estavam se falando na época.

Quando encontramos Ichigo pela primeira vez em uma *cutscene* no início de *Ichigo: Uma criança do oceano*, a criança — Sadie e Sam decidiram que Ichigo não teria gênero — é pequena, fala poucas palavras e não sabe ler. Ichigo está na praia, perto da modesta casa à beira-mar dos pais, no que parece ser uma remota vila de pescadores. Tem o cabelo preto com um corte “tigela” que crianças asiáticas de qualquer gênero podem ter e está vestindo apenas sua camisa favorita (com o número 15 nas costas), que vai até os joelhos como se fosse um vestido, e chinelos de madeira. Ichigo está brincando com um baldinho e uma pá quando o tsunami chega.

O mar arrasta Ichigo, e é aí que o jogo começa. Com um vocabulário limitado, o balde e a pá como únicas ferramentas, Ichigo precisa encontrar o caminho de casa.

Existe um clichê repetido muitas vezes sobre o processo criativo que diz algo como: a primeira ideia de um artista geralmente é a melhor. *Ichigo* não foi a primeira ideia de Sam e Sadie. Talvez tenha sido a milésima.

Aqui se apresenta a dificuldade. Sam e Sadie sabiam do que gostavam em um jogo e conseguiam distinguir com facilidade um jogo bom de um jogo ruim. Para Sadie, esse conhecimento não era necessariamente útil. Seu tempo com Dov e seus anos estudando jogos em geral a tornaram uma crítica de tudo. Ela conseguia dizer com exatidão o que havia de *errado* com qualquer jogo, mas não sabia, necessariamente, como fazer ela mesma um jogo excelente. Chega um momento, para qualquer jovem artista, em que seu gosto pessoal ultrapassa as habilidades que tem. A única maneira de

atravessar esse período é fazendo coisas mesmo assim. E é possível que, sem Sam (ou alguém como ele) forçando-a a passar por esse período, Sadie não tivesse se tornado a designer de jogos que é. Talvez nem tivesse se tornado uma designer.

Sadie sabia que não queria fazer um jogo de tiro, embora, novamente, fosse isso que tendia a ser popular. (Ela *nunca* queria fazer um jogo de tiro — ela, aluna de Dov até o âmago, considerava o gênero repugnante, imoral e a doença de uma sociedade imatura; Sam, por sua vez, até que gostava de jogos de tiro.) E, em um verão, com uma equipe de apenas duas pessoas, havia limitações para o que ela achava que poderiam criar. Eles não estavam tentando entrar no mercado de consoles, e não tinham os recursos para fazer um jogo de ação totalmente em 3D como um *Zelda* ou *Mario* do Nintendo 64. O jogo seria para PC e seria 2D ou 2,5D, se ela conseguisse. Por muito tempo, isso era tudo o que Sadie sabia sobre o jogo.

Nas semanas que antecederam o final do ano letivo, Sadie e Sam fizeram um brainstorming e escreveram uma longa lista de ideias em um quadro-branco que Sam tinha roubado do Centro de Ciências. Mesmo com o pé ruim, Sam era um ladrão habilidoso e gostava de cometer pequenos furtos de vez em quando. Ele foi para o Centro de Ciências fazer uma reunião de despedida com Larsson. Na saída, viu o quadro-branco em rodinhas abandonado em um corredor e o empurrou para fora do prédio, e seguiu em frente, atravessando o Harvard Yard — acenando para futuros alunos em um tour enquanto passava — e a Harvard Square, direto pela Kennedy Street, até o elevador de seu prédio. O segredo para ser um bom ladrão, Sam sempre intuiu, era o total descaramento. Alguns dias depois, ele roubou um conjunto de canetas coloridas da Harvard Coop. Ele enfiou o conjunto inteiro no bolso enorme do casaco enorme que Marx lhe dera, e saiu sem olhar para trás.

Por muito tempo, nada do que escreviam no quadro-branco parecia essencial. Os dois podiam nunca ter feito um jogo antes, o

escritório deles podia ser o apartamento do colega de quarto rico de Sam, mas eles eram jovens o suficiente para acreditar que o que quer que fizessem tinha altas chances de se tornar um clássico. Como Sam costumava dizer para Sadie: “Por que fazer algo se você não acredita que pode ser excelente?”

Vale a pena mencionar que excelência significava coisas diferentes para Sam e Sadie. Para simplificar: para Sam, excelência significava *popularidade*. Para Sadie, *arte*.

Em maio, com as canetas de Sam já quase secas, Sadie estava preocupada que eles nunca se decidiriam por uma ideia e que ficariam sem tempo para fazer o jogo. Do ponto de vista dela, o cronograma deles já estava incrivelmente, talvez impossivelmente, apertado.

Os dois pararam na frente do quadro-branco coberto com seu arco-íris de ideias.

— Tem alguma coisa aqui, eu sei — declarou Sam.

— E se não tiver? — Sadie perguntou.

— Aí vamos inventar outra coisa — respondeu Sam com um sorriso amplo.

— Você não tem o direito de estar tão feliz.

Enquanto Sadie vivenciava esse período de indecisão como estressante, Sam não se sentia nem um pouco assim. *A melhor parte deste momento*, pensava ele, *é que tudo ainda é possível*. Mas Sam podia se sentir assim. Era um artista decente e viria a ser um programador e level designer decente, mas lembre-se: ele nunca tinha feito jogo nenhum antes. Era Sadie quem sabia o que era necessário para criar um jogo — mesmo um jogo ruim —, e era Sadie quem faria a maior parte do trabalho pesado na programação, na construção da engine e em tudo o mais.

Sam não era uma pessoa fisicamente carinhosa, algo a ver com ter sido tocado demais durante seus anos no hospital. Mas naquele momento ele segurou os ombros de Sadie — que era quase 5 cm mais alta que ele — e a olhou fundo nos olhos.

— Sadie — começou. — Você sabe por que eu quero fazer um jogo?

— Claro. Porque você tem a ideia tola de que isso vai te deixar rico e famoso.

— Não. É muito simples. Quero fazer algo que vá fazer as pessoas felizes.

— Parece clichê — comentou Sadie.

— Discordo. Você se lembra de quando a gente era criança, como era divertido passar a tarde inteira dentro do mundo dos jogos?

— Claro.

— Às vezes, eu sentia tanta dor que a única coisa que me impedia de querer morrer era o fato de que por um tempo eu podia deixar meu corpo e estar em outro que funcionava perfeitamente, melhor do que perfeitamente, na verdade, com problemas que não eram os meus.

— Você não conseguia pular no topo de um poste, mas o Mario sim.

— Exatamente. Eu podia salvar a princesa mesmo quando mal conseguia sair da cama. Então, sim, quero ser rico e famoso. Eu sou, como você sabe, um poço sem fundo de ambição e carência. Mas também quero fazer algo bacana. Algo que crianças como nós gostariam de jogar para esquecer seus problemas por um tempo.

Sadie assentiu. Ficou comovida com as palavras de Sam — durante todos aqueles anos em que o conhecia, ele raramente mencionava as dores que sentia.

— Tudo bem — ela disse. — Tudo bem.

— Bom — retrucou Sam, como se tivessem feito um acordo. — Temos que ir para o teatro agora.

Eles iam tirar a noite de folga para ver Marx em uma produção estudantil da *Noite de Reis* no palco principal do American Repertory Theater. Era meio que importante ser escalado para o palco principal. E como Marx estava emprestando o apartamento

para eles, Sam achou que seria uma boa ideia os dois estarem presentes.

Sem saber por que, Sam tinha tentado manter Sadie e Marx afastados. Não tinha a ver com nenhum deles como pessoas. Mas Sam era reservado, quase paranoico, e gostava de controlar a troca de informação. Ele tinha medo de que os dois trocassem ideias e de alguma forma se unissem contra ele. E havia outra parte secreta sua que temia que os amigos gostassem mais um do outro do que dele — todo mundo amava Sadie e Marx, na opinião de Sam. Ninguém o amava, ele sentia, a não ser aqueles que tinham sido obrigados a amá-lo: a mãe (antes de morrer), os avós, Sadie (controversa voluntária do hospital), Marx (seu colega de quarto). Mas agora, com o empréstimo do apartamento, Sadie e Marx inevitavelmente se conheceriam. Marx, que estava no papel principal como Orsino, sugeriu que Sam levasse Sadie para o espetáculo, e depois poderiam jantar no Hotel Charles com o pai de Marx, que estava na cidade para ver a peça.

— Ela vai se mudar para o apartamento na semana que vem — explicou Marx. — Eu gostaria de jantar com ela antes de viajar.

Marx estava planejando passar a maior parte das férias estagiando para um banco de investimentos em Londres.

Embora Marx tivesse participado do grupo de teatro em três dos quatro anos da faculdade, não queria ser ator. Ele tinha a aparência certa para isso — um metro e oitenta, ombros largos, cintura fina e quadris que deixavam todas as roupas elegantes, maxilar e voz fortes, boa postura e pele, uma gloriosa cabeleira grossa e preta. Se havia uma reclamação a se fazer sobre sua carreira no teatro universitário era que ele estava sempre sendo escalado como homens fortes e turrões ou duques arrogantes, como em *Noite de Reis*. Na vida real, Marx não era nada turrão ou arrogante. Tinha uma risada fácil, era caloroso e enérgico, quase bobo, e por isso estranhava ser escolhido para esses papéis, ser visto assim pelos outros. Ele se perguntava qual era o seu problema. Em uma festa

de elenco de *Hamlet*, depois de fumar alguns baseados, uma vez perguntou a um amigo diretor:

— Qual o problema comigo? Por que sou um Laertes e não um Hamlet?

O amigo pareceu desconfortável quando Marx fez a pergunta.

— É a sua natureza — respondera.

— Como assim, minha natureza? — Marx insistiu.

— Tipo, seu carisma ou algo assim.

— Meu carisma?

O amigo deu uma risadinha.

— Cara, não me pergunta essas coisas agora. Eu tô doidão demais.

— É sério — insistiu Marx. — Eu quero saber.

O amigo colocou os indicadores nos cantos dos olhos e puxou. Ele estava fazendo olhos asiáticos. O amigo manteve aquela pose por menos de um segundo e depois parou. Então riu, como que pedindo desculpas.

— Perdão, Marx. Eu tô tão doido que nem sei o que tô fazendo.

— Ei — reclamou Marx. — Isso não é legal.

— Você é tão lindo — disse o diretor, e beijou Marx na boca.

Mas, de certa forma, Marx ficou grato pelo gesto racista do amigo. Foi esclarecedor para ele. A qualidade inescrutável, inacessível, misteriosa e exótica sobre ele era — dã — sua ascendência asiática, e isso era permanente. E até no teatro *universitário* não havia muitos papéis que um ator asiático poderia interpretar.

A mãe de Marx era de família coreana, nascida nos Estados Unidos, e o pai era japonês. Por insistência da mãe, ele estudou em um colégio internacional em Tóquio, com crianças de todo o mundo. A escola o protegera, em grande parte, do racismo no próprio país. Ainda assim, ele estava ciente de certo preconceito que os japoneses tinham contra coreanos, em particular, e contra estrangeiros no geral. Por exemplo, sua mãe, coreana-americana,

que ensinava design têxtil na Universidade de Tóquio, tinha feito pouquíssimos amigos em todos os anos que viveram em Tóquio, mas Marx não sabia dizer se isso era resultado de xenofobia, da natureza reservada da mãe ou de seu japonês imperfeito. Mas como a maior parte de sua criação se dera na Ásia, ele tinha sido completamente protegido do tipo de racismo que os asiáticos sofriam nos Estados Unidos. Até ir para Harvard, ele não tinha percebido que lá — e não apenas no teatro universitário — não havia muitos papéis que um ator asiático poderia interpretar.

Na semana depois daquela festa, Marx mudou seu curso de Inglês (isso foi o mais próximo que Harvard chegava de uma graduação em Teatro) para Economia.

Mas Marx amava o teatro universitário tanto quanto Sam não amava matemática. Não era estar no palco que ele amava, mas fazer parte das produções. Ele adorava a intimidade de estar em um grupo pequeno de pessoas que se unia, milagrosamente, por um breve período de tempo, para fazer arte. Ele lamentava cada vez que uma produção acabava e se alegrava quando era escalado para outra. As breves temporadas de sua vida universitária foram marcadas pelas peças em que atuou. Primeiro ano: *Macbeth*, *O casamento de Bette e Boo*. Segundo ano: *O Mikado*, *Hamlet*. Terceiro ano: *Rei Lear*, *Noite de Reis*.

Noite de Reis começa com um naufrágio, embora no texto isso aconteça fora do palco. Mas a diretora, que era uma profissional e não uma estudante, decidiu encenar o naufrágio de forma elaborada, usando grande parte do amplo orçamento que a faculdade lhe oferecera para convencê-la a trabalhar com alunos para começo de conversa. Camadas ondulantes de fumaça e lasers; os sons de ondas quebrando, trovões e chuva; até mesmo uma suave névoa fria que fez o público suspirar e aplaudir como crianças maravilhadas. O elenco comentava por entre os dentes que a única coisa com que Jules se importava era o naufrágio, e era óbvio que ela queria ter montado *A Tempestade* em vez de *Noite de Reis*.

Sadie, que não sabia nada dessa fofoca, achou o naufrágio hipnotizante. Chegou perto do ouvido de Sam e sussurrou:

— Nosso jogo deveria começar com um naufrágio. Ou talvez uma tempestade.

Mesmo enquanto dizia isso, ela sabia que aquele “naufrágio”, e todos os elementos que envolviam um naufrágio, significava que o jogo talvez não fosse finalizado até setembro.

— *Isso* — Sam sussurrou de volta. — Uma criança se perde no mar.

Sadie assentiu e sussurrou de volta:

— Uma garotinha, de uns dois ou três anos, está perdida no mar e tem que voltar para sua família, embora nem saiba seu sobrenome, telefone nem muitas palavras ou números depois do dez.

— Por que uma garotinha? — perguntou Sam. — Por que não um garotinho?

— Sei lá. Porque em *Noite de Reis* é uma menina?

Alguém sentado perto deles fez *shhh*.

— Vamos criar um personagem que não tenha gênero — disse Sam em um sussurro ainda mais baixo. — Nessa idade, isso não importa. Assim, todo jogador vai conseguir se ver nele ou nela.

Sadie assentiu.

— Legal — concordou. — Acho que funciona.

Marx subiu ao palco como Orsino para fazer o discurso de abertura da peça:

— Se a música é o alimento do amor, continue tocando.

Mas, àquela altura, Sadie não estava mais prestando atenção em Marx, seu benfeitor, ou na peça. Estava sonhando com a tempestade que faria.

Depois da peça, eles foram jantar com o pai de Marx no restaurante do hotel em que ele estava hospedado.

— Você já conhece o Sam, e essa é a parceira do Sam, Sadie Green — Marx apresentou. — É o videogame deles que eu vou produzir.

Sam nunca havia mencionado a Sadie que Marx seria produtor do jogo, que, claro, ainda não tinha título nem uma única linha de código. Sadie compreendeu intuitivamente o raciocínio de Sam: Marx estava emprestando o apartamento para eles, e o apartamento decerto era um tipo de investimento de capital. Ainda assim, ficou ressentida por nunca terem discutido isso, e, nos minutos seguintes, foi incapaz de se concentrar na conversa.

Ryu Watanabe se mostraria muito mais interessado no jogo que começava a ser desenvolvido do que na peça de que seu filho havia participado. Na época do nascimento de Marx, Watanabe-san, um economista formado em Princeton, deixara o mundo acadêmico para ficar rico, e tinha conseguido. Seu portfólio incluía uma rede de lojas de conveniência, uma companhia de celular de médio porte e vários outros investimentos internacionais. Ele disse aos jovens que lamentava ter perdido uma oportunidade de investir no início da Nintendo, na década de 1970.

— Não passava de uma empresa de jogos de cartas — Watanabe-san disse, com uma risada autodepreciativa. — Hanafuda. Para coroas e criancinhas, sabe?

O produto mais bem-sucedido da Nintendo antes de *Donkey Kong* era, de fato, um baralho de hanafuda.

— O que é hanafuda? — perguntou Sam.

— Cartas de plástico. Bem pequenas e grossas, com flores e cenas de natureza — explicou Watanabe-san.

— Ah! Eu conheço! Jogava com minha avó, mas a gente não chamava de hanafuda. Acho que o jogo se chamava *Stop-Go*?

— Sim — disse Watanabe-san. — No Japão, o que a maioria das pessoas joga com hanafuda é Koi Koi, que significa...

— Venha, venha — completou Marx.

— Bom menino — elogiou Watanabe-san. — Você não esqueceu todo o seu japonês.

— É engraçado — comentou Sam. — Sempre achei que o jogo era coreano.

Ele se virou para Sadie.

— Você se lembra daquelas cartas com florzinhas que Bong Cha costumava levar para o hospital?

— Aham — concordou ela, distraída. Ainda estava pensando em Marx e no crédito do produtor, então nem sabia com o que estava concordando. Ela decidiu mudar de assunto, e se voltou para o pai de Marx. — Sr. Watanabe, o que achou da peça?

— A tempestade — respondeu ele — foi incrível.

— Muito melhor que o duque — brincou Marx.

— Eu também adorei — disse Sadie.

— Me lembrou da minha infância — comentou Watanabe-san. — Não sou como o Marx aqui. Não sou um garoto da cidade. Nasci num povoado na costa oeste do Japão, e todos os anos esperávamos as grandes chuvas que sempre vinham no verão. Quando criança, meu maior medo era que eu, ou meu pai, dono de uma pequena frota de barcos de pesca, fôssemos arrastados pelo mar.

Sadie assentiu e trocou um olhar com Sam.

— Que conspiração é essa? — Watanabe-san questionou, sorrindo.

— Bem — começou Sam. — É que é assim que nosso jogo começa, na verdade.

— Uma criança é levada pelo mar — completou Sadie. Uma vez que disse isso, sabia que teria que levar o plano a cabo. — E o resto do jogo é como a criança volta para casa.

— Isso — Watanabe-san assentiu. — É uma história clássica.

Quando Sam descreveu a relação entre Marx e seu pai, disse que era difícil, que Watanabe-san era exigente, que às vezes até

menosprezava Marx. Sadie não viu nenhuma evidência disso. Achou o pai de Marx brilhante, interessante e engajado.

Os pais dos outros muitas vezes são maravilhosos.

No dia seguinte, Sam ajudou Sadie a fazer as malas. Para economizar, Sadie ficaria no quarto de Marx e sublocaria seu apartamento.

— Você vai guardar os quadros? — Sam perguntou. Sempre que estava no quarto dela, as obras o reconfortavam, uma extensão da própria Sadie: “A grande onda” de Hokusai, “Turistas” de Duane Hanson, o labirinto de Sam Masur.

Sadie deixou as malas abertas e parou na frente da onda de Hokusai, as mãos nos quadris. Nas três horas desde que estavam fazendo isso, Sam tinha percebido que, embora fosse uma pessoa maravilhosa, Sadie era uma empacotadora terrível. Cada decisão exigia extensa deliberação: quais roupas? Quais cabos? Quais equipamentos eletrônicos? Tinham levado noventa minutos para organizar a estante relativamente pequena: Sam achava que ela finalmente teria tempo de ler *Caos* nas férias? Sam queria ler? Ah, já tinha lido. Bem, então ela deveria levar, a menos que ele tivesse um exemplar, aí ela poderia ler o dele e guardar o dela. Então ela pegava *Uma breve história do tempo* e acariciava a capa. *Talvez eu leia ele de novo neste verão?* *Aí Hackers. Você já leu, Sam? É tão bom. Hackers tem uma parte inteira sobre os Williams. Você sabe, Sierra games? King's Quest. Leisure Suit Larry. A gente adorava esses jogos.* Sam estava começando a pensar que seria mais fácil se ela levasse tudo.

— Sadie — Sam falou gentilmente. — Você pode levar os quadros, sabe? Marx não vai se importar se você pendurá-los.

Ela continuou a encarar “A grande onda” de Hokusai.

— Sadie — Sam repetiu.

— Sam, olha só.

Ela o empurrou um pouco para que ele ficasse no mesmo ponto que ela.

— É assim que o jogo deve ser.

O pôster do Hokusai na parede de Sadie era um print de exposição do Metropolitan Museum of Art, onde foi identificado como “A grande onda em Kanagawa”. (Em japonês, o título é muito mais sinistro, algo como *Sob a onda de Kanagawa*.) *A grande onda* talvez seja a obra de arte japonesa mais famosa do mundo e, na década de 1990, era um item absolutamente essencial nas moradias estudantis do MIT, perdendo apenas para aquelas artes do Olho Mágico que sempre deixavam Sam desconcertado. *A grande onda* retrata uma onda enorme que torna pequenos os outros elementos no quadro, três barcos de pesca e uma montanha. O estilo é limpo e gráfico, afinal foi projetado para ser esculpido em um bloco de cerejeira e reproduzido infinitamente.

Sadie sabia que a chave para fazer um videogame com recursos limitados era tornar as limitações parte do estilo. (Foi por isso que ela fez *Solution* em preto e branco.) Pela mesma razão que a xilogravura pôde ser reproduzida tantas vezes nos anos 1830 (as cores limitadas e a enganosa simplicidade de sua forma), Sadie sabia que seria capaz de recriar esse visual também em computação gráfica.

Sam observou a onda de Hokusai. Ele recuou, limpou os óculos e, então, observou um pouco mais.

— Saquei. — Estavam em um daqueles raros momentos em uma parceria em que os dois estavam grokando, onde o consenso era alcançado rapidamente em quase tudo. — A criança é japonesa, como o pai de Marx?

— Não — respondeu Sadie. — Não explicitamente. Ou talvez essa não seja a palavra certa. Não de forma óbvia. Não como se a gente fizesse questão disso. Mas, de certa forma, não importa de onde a criança é... Ela não fala, certo? Não sabe muitas palavras

nem sabe ler. A sua própria língua é uma língua estrangeira. Então, de toda forma, o jogador não vai saber.

No entanto, a decisão de criar a estética do mundo inspirada em Hokusai empurrou tudo na direção do Japão. E, como estavam criando o design de personagem para a “criança”, eles se viram sempre atraídos por referências japonesas: as pinturas inocentes de Yoshitomo Nara; os animes de Miyazaki, *O serviço de entregas de Kiki* e *Princesa Mononoke*; outros animes mais adultos como *Akira* e *Ghost in the Shell*, que Sam tinha amado; e, claro, a série *Trinta e seis vistas do monte Fuji*, a primeira das quais é *A grande onda*.

Era 1996, e a palavra “apropriação” nunca havia ocorrido a nenhum dos dois. Foram atraídos por essas referências porque as adoravam e achavam inspiradoras. Não estavam tentando roubar de outra cultura, embora provavelmente tenha sido isso que fizeram.

Veja Mazer em uma entrevista de 2017 para o *Kotaku*, celebrando a versão para Nintendo Switch do *Ichigo* original, vinte anos após o lançamento do original:

KOTAKU: O *Ichigo* original é considerado um dos jogos de baixo orçamento com os gráficos mais bonitos já criados, mas os críticos também o acusam de apropriação. Como você responde a isso?

MAZER: Eu não respondo a isso.

KOTAKU: OK... Mas o jogo seria o mesmo se você o fizesse agora?

MAZER: Não, porque sou uma pessoa diferente do que era naquela época.

KOTAKU: Em termos das referências japonesas óbvias, quero dizer. Ichigo poderia ter saído de uma pintura de Yoshitomo Nara. O design do mundo parece inspirado em Hokusai, exceto pela fase do Submundo, que lembra Murakami. A trilha sonora tem a ver com Toshiro Mayuzumi...

MAZER: Não vou me desculpar pelo jogo que Sadie e eu fizemos.

[Longa pausa.] Tínhamos muitas referências: Dickens, Shakespeare, Homero, a Bíblia, Philip Glass, Chuck Close, Escher. [Outra longa pausa.] E qual é a alternativa à apropriação?

KOTAKU: Não sei.

MAZER: A alternativa à apropriação é um mundo em que artistas fazem apenas referência às suas próprias culturas.

KOTAKU: Essa é uma simplificação extrema do problema.

MAZER: A alternativa à apropriação é um mundo onde os brancos europeus produzem arte sobre brancos europeus, apenas com referências brancas e europeias. Isso serve para a cultura africana ou asiática ou latina, ou qualquer outra que queira. Um mundo onde todos são cegos e surdos para qualquer cultura ou experiência que não seja sua. Eu odeio esse mundo, você não? Tenho pavor desse mundo e não quero viver nele. Eu tenho ascendências diversas, então literalmente não existo nesse mundo. Meu pai, que mal conheci, era judeu. Minha mãe era filha de coreanos, nascida nos Estados Unidos. Eu fui criado por avós coreanos imigrantes em Koreatown, Los Angeles. E, como qualquer pessoa com experiências parecidas pode te dizer, ser metade de duas coisas é não ser completo em nada. Aliás, eu não sou dono nem tenho uma compreensão particularmente rica das referências do judaísmo ou da Coreia, mas sou essas coisas. Então, se Ichigo fosse coreano, essa porra não seria um problema para você, né?

Sam e a mãe, Anna Lee, chegaram a Los Angeles em julho de 1984. Era o verão dos Jogos Olímpicos, a primeira Olimpíada de Verão a ser realizada nos Estados Unidos em cinquenta anos. O clima era de esperança e euforia. Los Angeles, especialmente quando vista a distância, não era uma cidade bonita, mas podia se

passar por bonita, mesmo que apenas por duas semanas. A beleza, afinal, é quase sempre uma questão de ângulo e determinação. Projetos de renovação urbana foram realizados de forma tão frenética que pareciam fotografias em time-lapse. Estádios construídos, hotéis reformados, edifícios decrepitos derrubados, vegetação plantada — a nativa, menos atraente, removida —, estradas pavimentadas, linhas de ônibus adicionadas, uniformes criados, músicos recrutados, dançarinos contratados, patrocinadores em qualquer superfície que pudesse receber um logotipo, grafite pintado, os sem-teto discretamente realocados, coiotes sacrificados, subornos pagos; abismos mais profundos sobre raça e classe momentaneamente deixados de lado porque as visitas estavam chegando! L.A. reinventou-se como uma cidade do futuro, brilhante e moderna, que sabia como dar uma festa. Com o narcisismo da infância, Sam tinha a sensação de que as “melhorias” estavam sendo feitas em benefício dele e de Anna, e sempre sentiria certa ternura quando pensasse naqueles primeiros meses em Los Angeles e na forma como a cidade tinha estendido seu tapete vermelho só para ele.

Eles ficaram com os pais de Anna, Dong Hyun e Bong Cha Lee, na casa amarela deles no tedioso Echo Park, que ainda estava a vinte anos de se tornar um território hipster. Dong Hyun e Bong Cha passavam seus dias na pizzaria homônima na vizinha Koreatown, e era lá que Sam ficaria na maior parte daquele verão. Anna havia contado a Sam sobre K-town, mas ele não tinha noção de como K-town era grande de verdade. Pensou que seria como Chinatown em Nova York, alguns quarteirões de boticários, lojinhas de souvenirs e restaurantes, ou como a 32nd Street, a rua de restaurantes coreanos em Manhattan, onde ele e a mãe às vezes iam depois de uma apresentação para comer bulgogi e banchan. A K-town em Los Angeles era enorme. Eram quilômetros e quilômetros de pessoas e coisas coreanas, bem no centro da cidade. Havia rostos coreanos nos outdoors, e esses rostos coreanos eram celebridades, e mesmo

que Sam não soubesse quem elas eram, antes ele sequer *sabia* que existiam celebridades coreanas. Havia palavras em coreano, com seus caracteres arredondados, em todas as fachadas, mais palavras em coreano do que em inglês. Se você não lesse hangul, era basicamente um analfabeto em K-town. Havia livrarias e salões nupciais coreanos, supermercados tão grandes quanto os das pessoas brancas, vendendo enormes peras asiáticas embaladas individualmente, potes de kimchi tamanho família, milhares de produtos de beleza coreanos que prometiam pele lisa e grossos volumes em brochura de *manhwa* em tons pastel e fluorescentes. Havia tantos churrascos coreanos que seria possível comer em um lugar diferente todos os dias por um ano inteiro, sem nunca repetir. Havia até dois canais de TV coreanos que a antena de Bong Cha conseguia captar. E, sim, havia pessoas. Sam nunca tinha visto tantas pessoas asiáticas em um só lugar antes. E vê-las fez com que ele se perguntasse se não havia entendido muito bem o mundo e as pessoas. Talvez o mundo inteiro fosse asiático?

O que foi particularmente surpreendente para Sam — e o que se tornou um tema dos jogos que faria com Sadie — era como o mundo às vezes podia se transformar de repente. Como a sua compreensão de si mesmo podia mudar dependendo da localização. Como Sadie diria em uma entrevista para a *Wired*, “O personagem do jogo, como o eu, depende do contexto”. Em Koreatown, ninguém nunca achava que Sam era coreano. Em Manhattan, ninguém nunca achava que era branco. Em Los Angeles, ele era o “primo branco”. Em Nova York, era aquele “garotinho chinês”. E ainda assim, em K-town, ele se sentiu mais coreano do que nunca. Ou, para ser mais exato, se sentiu mais consciente do fato de que era coreano e de que isso não era, necessariamente, um fato negativo ou mesmo neutro a seu respeito. Essa compreensão o fez pensar: talvez uma criança miscigenada de aparência engraçada poderia existir no centro do mundo, e não apenas à margem dele.

Em Los Angeles, Sam de repente tinha avós, tias, tios, primos, todos envolvidos no drama da vida dele e de Anna. Onde Anna e Sam viveriam? Aonde iriam à igreja? Sam seria matriculado em uma escola coreana? Anna estrelaria em um programa de televisão? Por que ela saiu de Nova York? Todas essas questões tinham um peso agradável na família. Sua mãe era tratada como uma celebridade. Era a garota coreana que tinha feito sucesso entre os brancos. Tinha feito parte de um musical. Na Broadway! Sua avó, Bong Cha, o mimava constantemente, eles jogavam Stop-Go com as cartas coreanas, ela dava mandu para o neto comer e implorava à mãe dele que o levasse à igreja.

— Mas ele vai crescer sem Deus, Anna. Vai crescer perdido — Bong Cha dizia.

— Sam é muito espiritual — respondia Anna. — Falamos sobre o universo o tempo todo.

— Ah, Anna.

Naquele verão, a maior experiência espiritual de Sam foi com o fliperama de *Donkey Kong* na pizzaria dos avós. A máquina tinha sido uma ideia de Dong Hyun para ajudar na divulgação no início dos anos 1980, época da febre dos arcades. Quando a máquina chegou, ele enviou postais: DONG & BONG AGORA TEM DONKEY KONG. FAMÍLIAS, VENHAM COMER E JOGAR! COMPRE UMA DAS NOSSAS FAMOSAS PIZZAS AO ESTILO NOVA YORK! UMA PARTIDA GRÁTIS! O cartão-postal tinha uma ilustração não licenciada pela Nintendo do Donkey Kong jogando uma massa de pizza no ar, desenhada por Bong Cha. Quando deu o nome ao restaurante, em 1972, Dong Hyun sabia que, se removesse o Hyun e o Cha dos nomes coreanos perfeitamente comuns e respeitáveis dele e da esposa, Dong e Bong soaria hilário para os brancos. Ele esperava que a promoção de *Donkey Kong* chamaria ainda mais a atenção à propriedade cômica de seus nomes, atraindo até clientes de fora de K-town — ou seja, gente branca de bem. Por um tempo, funcionou.

Na época que Sam chegou a Los Angeles, porém, a febre dos arcades já havia passado, e quase ninguém competia com ele para jogar no fliperama do Dong Hyun. O avô girava a chave de liberação da máquina para que Sam jogasse o quanto quisesse. O menino sentia uma paz tomar conta dele quando jogava *Donkey Kong* na pizzaria dos avós. Quando conseguia cronometrar os saltos do pequeno encanador meio italiano, meio japonês, e subir as escadas no ritmo certo, parecia que o universo poderia ser colocado em ordem. Parecia que era possível atingir um momento perfeito. Parecia sincronicidade. Parecia o oposto da noite fria de inverno em que uma mulher pulou de um apartamento na Amsterdam Avenue e caiu aos pés de Sam e de Anna Lee. Aquela mulher — seu rosto, o ângulo horrível de seu pescoço, como o cabo de um guarda-chuva, o cheiro terroso de cobre do seu sangue misturado ao familiar perfume de flor de nardo da mãe dele — aparecia nos sonhos de Sam quase todas as noites. Ele se perguntava o que tinha acontecido com ela depois de ter sido levada em uma ambulância. Ele se perguntava qual era o nome dela. Mas Sam nunca mencionou a mulher para Anna. Sabia que ela era a razão pela qual eles deixaram Nova York. “Na Califórnia”, sua mãe havia prometido, “nada de ruim vai acontecer com a gente nunca mais”.

Sam completou dez anos no dia em que Mary Lou Retton ganhou a medalha de ouro. Na festa que seus avós fizeram, a televisão ficou ligada, mas no mudo, para que as pessoas pudessem celebrar o aniversário de Sam e mesmo assim assistir à apresentação de Mary Lou. Não importava para ele que todos os olhos estivessem na televisão; também queria saber se ela iria ganhar. Sam apagou dez velas e, ao longe, Mary Lou Retton recebeu um 10 perfeito no solo. E assim ele quase acreditou que a ginasta tinha recebido aquele 10 perfeito porque, naquele mesmo exato momento, ele tinha soprado suas velas. Sam fantasiou que o universo fosse uma máquina de Rube Goldberg. Se ele tivesse apagado apenas nove velas, talvez a garota romena tivesse ganhado.

No dia seguinte, Sam e Anna foram almoçar juntos. Para Sam, parecia anos desde que tinham saído só os dois, e mesmo tendo apenas dez anos, ele sentiu uma nostalgia palpável pelo apartamento mal-ajambrado no abandonado Manhattan Valley, pelos deliveries de comida chinesa e pela vida que tinham deixado para trás. Em uma mesa próxima, dois homens de terno discutiam a final de ginástica com vozes retumbantes.

— Ela nunca teria vencido se os russos não tivessem boicotado — o homem insistia. — Não é uma vitória se os melhores não estão competindo.

Sam perguntou à mãe se ela achava que o homem escandaloso estava certo.

— Hum.

Anna tomou um gole de seu chá gelado e então descansou o queixo nas mãos, o que Sam aprendera a reconhecer como seu gesto filosófico. Anna era ótima de conversar, e discutir o mundo e seus mistérios com a mãe era um dos maiores prazeres da vida do jovem Sam. Ninguém levava ele e suas perguntas mais a sério do que ela.

— Mesmo que seja verdade, acho que ainda é uma vitória — disse Anna. — Porque ela ganhou naquele dia, com aquele grupo de pessoas. Não temos como saber o que poderia ter acontecido se outras concorrentes estivessem lá. As garotas russas poderiam ter vencido, ou poderiam estar nervosas e com jet lag. — Ela deu de ombros. — E isso é verdade em qualquer jogo: ele só pode existir no momento em que está sendo jogado. É como ser ator. No final, tudo que podemos conhecer é o que aconteceu, no único mundo que conhecemos.

Sam encarou suas batatas fritas.

— Existem outros mundos?

— Acho que provavelmente sim — respondeu Anna. — Mas não tenho nenhuma prova.

— Em algum outro mundo, talvez Mary Lou não tenha ganhado a medalha de ouro. Talvez ela nem mesmo tenha subido no pódio.

— Talvez.

— Eu gosto da Mary Lou — comentou Sam. — Ela parece ser esforçada.

— Sim, mas imagino que todas essas garotas sejam. Mesmo as que não ganharam.

— Você sabia que ela tem só 1,45m? É só cinco centímetros mais alta do que eu.

— Sam, você tem uma quedinha pela Mary Lou Retton?

— Não — retrucou Sam. — Só estava declarando um fato.

— Ela é só seis anos mais velha que você.

— Mãe, eca.

— Parece uma diferença de idade grande agora, mas não será em alguns anos.

Naquele momento, um dos homens de terno se aproximou da mesa.

— Anna? — Era o homem que falava alto.

Anna se virou.

— Ah, olá — Anna disse.

— Achei que era você — disse o homem escandaloso. — Você me parece bem.

— George, tudo bem? — disse Anna.

O homem se virou para Sam.

— Olá, Sam.

Sam sabia que o homem era familiar, mas, por meio segundo, não conseguiu decifrar quem era. Fazia três anos desde que o vira pela última vez, uma vida quando se tem dez anos. Aí ele se lembrou de quem era George.

— Oi, George — Sam cumprimentou.

George apertou a mão de Sam de forma tranquila e profissional.

— Não sabia que estava em L.A., Anna.

— Acabamos de chegar — disse ela. — Estava planejando te ligar quando a gente já estivesse acomodado.

— Então, a mudança é permanente? — perguntou George.

— Sim, acho que sim — respondeu Anna. — Meu agente tem me implorado há anos para vir para a temporada de pilotos.

— A temporada de pilotos é na primavera.

— Sim, claro, eu sei disso. Mas tive que esperar até Sam terminar o ano na escola, só depois disso que viemos para cá. Assim estarei pronta para o próximo ano.

George assentiu.

— Bem. Foi bom te ver, Anna.

George começou a se afastar, e então se virou e voltou para a mesa deles.

— Sam — falou. — Se tiver tempo, gostaria muito de almoçar com você. Pode escolher o dia, e minha assistente, a srta. Elliot, vai marcar.

Sam foi encontrar o pai, George Masur, no La Scala, um daqueles estabelecimentos agradavelmente decadentes de Los Angeles que pareciam mais chiques do que eram de verdade. Ele só havia encontrado George meia dúzia de vezes antes, em geral quando ele estava em Nova York a negócios. Nessas ocasiões, faziam passeios típicos de turistas ou de pais em Nova York: FAO Schwarz, chá da tarde no Plaza, o zoológico do Bronx, o Museu Infantil de Manhattan, as Rockettes etc. Essas atividades não criaram qualquer ligação entre eles, e Sam não sentia nenhuma conexão significativa com George. Não o chamava, por exemplo, de “pai”; ele o chamava de George. Quando pensava em George, era como uma pessoa com quem sua mãe tinha feito sexo, embora Sam, aos dez anos, não soubesse muito bem qual era a mecânica disso.

Sam sabia que George era um agente da William Morris, e que a William Morris não era a agência que representava sua mãe. Sabia que George tinha aparecido nos bastidores depois de uma

apresentação de *Flor de Lótus* para dizer a sua mãe que ela era a melhor coisa do espetáculo. Sabia que George e sua mãe namoraram por cerca de seis semanas e que sua mãe havia terminado o relacionamento por razões ambíguas. Sabia que, seis semanas depois disso, ela havia concluído que estava grávida. Sabia que ela havia considerado fazer um aborto, e sabia o que era um aborto. Sabia que ela nunca quis se casar com George. Sabia que George tinha preenchido um cheque de \$10.000 quando Anna lhe contou sobre a gravidez, embora ela nunca tivesse pedido por isso. Sabia que o dinheiro tinha sido depositado em uma poupança para pagar a faculdade de Sam e que George não tinha feito nenhuma contribuição desde então. Sam sabia dessas coisas principalmente por Gary, um amigo da aula de teatro de Anna. Ele às vezes tomava conta de Sam quando Anna tinha que trabalhar e era muito tagarela.

George estava vestindo um terno de lã fino — Sam sempre pensava nele vestindo um terno. Ele estendeu a mão para Sam.

— Olá, Sam. Obrigado por reservar um tempo para esse encontro — disse George.

— De nada — disse Sam.

— Estou feliz por termos conseguido nos ver.

Sam perguntou a George o que ele o aconselhava a pedir, e George sugeriu a “famosa salada picada”, que Sam acabou achando aguada. Eles conversaram sobre as Olimpíadas, sobre a família em K-town, sobre as diferenças entre morar em Nova York e Los Angeles.

— Sabe — comentou George. — Eu sou judeu, o que significa que você é metade judeu também.

— Sério?

— Eu sei que provavelmente não parece, mas você é metade do que eu sou.

Sam assentiu.

— Não foi escolha minha nos vermos tão pouco, sabe.

Sam assentiu novamente.

— Não estou dizendo que é culpa da Anna, mas sua mãe nem sempre facilita as coisas. Você sabia que eu pedi para ela se mudar para cá quando estava grávida? E ela recusou. Disse que não conseguia se ver criando um filho em Los Angeles. E agora cá está. — George deu de ombros. — Só tem uma coisa mais engraçada do que as pessoas, sabe? — Ele olhou para Sam com expectativa.

— Outras pessoas — respondeu Sam, parecendo um homem de sessenta anos. Era a resposta que George estava esperando, ele achou.

— Outras pessoas, isso mesmo. Tenho uma casa em Malibu — comentou George. — Você gostaria de ir ao Bu algum dia?

— Sim — respondeu Sam com educação, embora não sentisse nenhum desejo em especial de ir para Malibu. — Demora muito para chegar até... Bu.

— Nem tanto. Você gostaria de conhecer minha namorada? Ela é muito bonita. Não estou dizendo isso para me gabar, mas para te dar uma ideia. É importante ajudar as pessoas a visualizar as coisas. Se conseguir fazer isso, estará em vantagem, meu rapaz. Mas sim, minha namorada é uma mulher muito atraente. Você sabe os filmes do James Bond? Ela foi a segunda secretária do Bond no último. Algumas pessoas dizem que interpretar a secretária em um filme do Bond não é o mesmo que ser uma *Bond girl*, mas eu acho que é. — Ele olhou para Sam. — O que você acha?

— Hum... Acho que não tenho uma opinião formada sobre isso.

George fez um sinal e o garçom trouxe a conta. Ele pagou e apertou a mão de Sam novamente, depois entregou a Sam um cartão de visita: GEORGE MASUR, AGENTE DE TALENTOS PARA FILMES, AGÊNCIA WILLIAM MORRIS.

— Você pode ligar para este número se precisar de qualquer coisa. A srta. Elliot vai atender, mas ela sempre sabe onde me encontrar, e se não conseguir, vai me dar o recado.

Eles saíram. Faltavam poucos minutos para o horário em que Bong Cha ia buscar Sam.

George olhou para o relógio.

— Você não precisa esperar — disse Sam.

— Não, não tem problema.

— Fico sozinho o tempo todo. — Sam percebeu que aquela revelação poderia soar como um insulto implícito à sua mãe. — Quer dizer, não o tempo todo.

Precisamente às 13h, Bong Cha parou junto ao meio-fio, enfiando o MG verde-floresta em um espaço poucos centímetros maior que o carro. Bong Cha era uma motorista espetacular, mas agressiva. Ela havia sido motorista de uma empresa de mudanças local quando chegaram em L.A, e era conhecida na família por suas habilidades épicas de baliza. Sam disse que ela dirigia como se estivesse jogando *Tetris*.

Sam acenou para George quando entrou no carro.

— Tchau, George.

— Tchau, Sam.

Ele fechou a porta. Bong Cha usava um lenço na cabeça e luvas profissionais para dirigir, presente do marido; o interior do carro estava, como sempre, impecável. O banco do motorista tinha uma capa de contas de madeira que supostamente faziam massagem ou ajudavam a circulação; um maneki neko, o gato da hospitalidade de zaftig, acenava da janela traseira; um aromatizador de ar da Virgem Maria pendurado no espelho retrovisor. O cheiro tinha desaparecido havia muito, mas o rótulo indicava que era de pinho. Como Sam costumava dizer: “Estar em um carro com minha avó era saber tudo que era necessário sobre ela.”

— Sua mãe diz para não falar isso. Mas eu não gosto dele — Bong Cha comentou.

— Ele disse que eu devia fazer uma visita pra ele em Malibu.

— Malibu — Bong Cha repetiu, como se a palavra fosse repugnante. — Sua mãe é tão linda e talentosa. Mas tem um gosto

terrível para homens.

— Mas — Sam disse. — George falou que sou metade ele. E se eu sou metade ele...

Bong Cha percebeu seu erro.

— Você é cem por cento perfeito, um bom garoto coreano que eu amo.

No semáforo, Bong Cha deu um tapinha na cabeça de Sam, depois o beijou na testa e, em seguida, nas bochechas de Buda de shtetl, redondas e gostosas. Sam aceitou sua mentira sem discutir.

Na primeira semana de julho, Marx mandou um e-mail para Sam avisando que estava voltando do estágio mais cedo: *Dungeon Master Masur, volto de Londres no sábado. O estágio foi um fracasso — explico mais tarde. Eu gostaria de dormir no sofá, se não tiver problema para você e para a srta. Green. Também posso fazer qualquer tarefa que vocês precisem e facilitar as coisas no geral, no meu papel de “produtor”, ha ha. Meu pai ficou bastante impressionado com vocês dois. Mal posso esperar para ver como está o jogo. Já tem título? Marx, Paladino nível 9*

Quando Sam informou a Sadie que Marx voltaria no sábado, ela não ficou feliz.

— Não dá pra pedir para ele não vir?

— Eu não posso — respondeu Sam. — O apartamento é *dele*.

— Eu sei — Sadie disse. — É por isso que ele está recebendo crédito de produtor. Se ele vai ficar com a gente, isso significa que *não* temos mais que dar crédito a ele?

— Não.

— Estamos finalmente entrando em um bom ritmo de trabalho.

— Marx é incrível — insistiu Sam. — Ele pode ajudar se estiver aqui.

— *Com o quê?* — Sadie perguntou. Até onde Sadie sabia, Marx era um bonitão rico com uma ampla gama de interesses e poucas habilidades. No Crossroads, onde ela estudara, metade dos colegas do sexo masculino eram como o Marx.

— Com tudo o que a gente não fizer. Você vai ver — disse Sam.

— Ele é um recurso, se escolhermos usá-lo dessa maneira.

Como o assunto já estava decidido, Sadie voltou ao trabalho.

Eles tinham feito bastante progresso no projeto da criança ainda sem nome. Sam inventou o look: a camiseta esportiva grande demais do pai, parecendo um vestido; os chinelos de madeira. Escolheram o cabelo liso estilo tigelinha, de que gostavam pela estética e pelo aspecto prático. O fato de ser parecido com um capacete tornaria o visual mais limpo quando sobreposto aos complicados cenários inspirados em Hokusai.

Com o design do personagem definido, Sadie estava aperfeiçoando os movimentos. Ela queria que o andar parecesse fluido e levemente fora de controle, como um filhote de pato atrás da mãe. No documento do projeto que ela e Sam escreveram: “O corpo da criança se move como um corpo antes de sentir ou nem sequer se deparar com a ideia de dor.” Ah, as ambições dos documentos de design!

Sadie dedicou vários dias ao andar da criança. Deu ao personagem passadas curtas e rápidas que deixavam pegadas parecidas com as de um pássaro, que sumiam com o tempo. Estava melhor, mas o que enfim resolveu o problema foi fazer a criança não apenas se mover de forma linear, mas sempre dar alguns passos mais acelerados e desajeitados para o lado, mesmo quando o jogador estava movendo o personagem para a frente.

Ela mostrou seu trabalho para Sam.

— Está bom — disse ele, movendo a criança pela tela. — Mas sou eu — comentou. — É assim que eu ando.

— Não é nada — disse Sadie.

— Sou muito mais lento. Mas, quando quero ir para a frente, acabo indo para o lado — Sam disse. — Na minha escola, tinha um idiota que costumava me chamar de Sam coxo.

— Eu odeio crianças — Sadie disse. — Nunca vou ter uma. — Ela pegou o teclado de volta e fez o personagem andar. — Ok, talvez lembre um pouco você — admitiu. — Mas eu sinceramente não estava pensando nisso quando fiz.

De repente, Sadie escutou o som de explosões.

— O que é isso? — Ela se agachou, e Sam foi até a janela. Ao longe, fogos de artifício. Tinham esquecido que era Quatro de Julho.

Quando Marx chegou à cidade, eles mostraram uma demo da primeira fase.

— Não é nem perto do final — avisou Sadie. — Não tem iluminação nem som, mas dá uma noção do visual que estamos procurando e de como vai ser a jogabilidade básica. Não comecei a fazer a tempestade ainda.

Sam entregou o controle para Marx. A tela mostrou a criança no meio da água, detritos flutuando ao redor. Marx era um jogador experiente, mas levou um tempo para pegar o jeito, e a criança morreu várias vezes sob seu comando.

— Nossa, é difícil — Marx comentou.

O desafio da primeira fase de *Ichigo* era chegar à costa sem se afogar e ao mesmo tempo conseguir pegar o balde e a pá. Era parte ritmo — é preciso descobrir os controles que fazem a criança nadar — e parte ação-aventura. O mundo era completamente imersivo: havia poucas pistas e nenhum texto. Enfim, Marx conseguiu chegar à praia. Quando viu a criança andar, exclamou, contente:

— É um mini-Sam!

— Por favor, não diz isso — Sadie pediu.

— Eu te avisei — Sam disse para ela.

Marx fez o personagem andar ao redor da praia.

— Ainda não tem a segunda fase — Sadie advertiu.

— Não, eu só queria ver como o mini-Sam era por trás.

— Por favor, para de chamar o personagem assim — implorou Sadie.

— O que significa o catorze nas costas da camisa do mini-Sam?

— Marx perguntou.

— Nada — respondeu Sam. — É o número do jogador favorito do pai da criança, sei lá. Ainda não decidimos.

— Juu-yon — disse Marx.

— O que é Juu-yon? — Sam perguntou.

— É catorze em japonês — disse Marx. — Você disse que o garoto não tem nome, certo? Talvez chamem ele de Juu-yon por conta do número nas costas da camisa.

— Interessante — disse Sam.

— Não é um garoto, e eu não gosto da pronúncia — retrucou Sadie. — Por razões óbvias, vai soar estranho para o público americano.

— Que tal Ichi Yon? Significa um, quatro. Talvez a criança não saiba contar acima de dez, então não sabe a palavra para catorze ainda — Marx sugeriu.

Sadie assentiu.

— É melhor. Mas talvez não seja dinâmico o suficiente.

— Sabe o que pode ser melhor do que um, quatro? Que tal um, cinco? Ichi Go. O nome da criança é Ichigo — disse Marx. — Pode ser o nome do jogo também. Ichigo também significa morango.

— Ichigo. — Sam experimentou a palavra. — O Go é dinâmico. Go, go, vai, vai, Ichigo.

— Isso me lembra a música de abertura de *Speed Racer* — Sadie disse com desdém.

— É. Isso é bom — Sam disse.

— Depende totalmente de vocês, claro — falou Marx. — Eu não sou o designer.

Sadie pensou nisso. Ela não ficou feliz por Marx, por quem ela já tinha uma antipatia, ter acabado de nomear seu jogo.

— Ichigo — falou lentamente. *Droga*, pensou, *é divertido de dizer*. — Acho que tá bom.

Embora Sadie tenha levado anos para admitir isso a Sam, Marx se provou incrivelmente útil naquele verão. Não, Marx não era um designer de jogos. Não sabia programar como Sadie nem sabia desenhar como Sam. Mas fez quase todo o resto por eles, e suas contribuições variavam do trivial, mas necessário, ao criativo e essencial. Marx organizou o fluxo de trabalho, então Sadie e Sam

sabiam melhor o que o outro estava fazendo e de que precisavam cuidar. Fez uma longa lista de materiais necessários. Ele era mais do que generoso com seu cartão de crédito — eles sempre precisavam de mais memória nos computadores, e placas de vídeo queimavam com frequência. E deve ter ido umas cinquenta vezes à grande loja de computadores na Central Square naquele verão. Abriu uma conta bancária e a empresa Go, Ichigo, Go LTDA. Providenciou para que pagassem impostos (o que economizou dinheiro no curto prazo, tornando suas compras comerciais isentas de impostos), e se em algum momento precisassem contratar pessoas, o que ele sabia que aconteceria, deixou tudo preparado para isso também. Ele se certificou de que todos comessem, se hidratassem e dormissem (pelo menos um pouco), e manteve os espaços de trabalho limpos e arrumados. Era um jogador experiente e, por isso, era excelente testando fases e procurando bugs. Além de tudo isso, Marx também tinha bom gosto e noção de narrativa. Foi Marx quem sugeriu a famosa sequência do “submundo” (“Ichigo precisa estar o mais para baixo possível”, segundo ele), e foi Marx que os apresentou a Takashi Murakami e Tsuguharu Foujita. Foi Marx, com seu amor pela música instrumental vanguardista, que colocou Brian Eno, John Cage, Terry Riley, Miles Davis e Philip Glass para tocar no CD player enquanto Sadie e Sam trabalhavam. Foi Marx quem sugeriu que lessem *A odisseia*, *O chamado selvagem* e *Isso é coragem*. Também foi ele que fez com que lessem o livro de construção de narrativa *A jornada do herói* e um livro sobre desenvolvimento verbal infantil, *O instinto da linguagem*. Ele queria que a pré-verbalidade de Ichigo parecesse autêntica, tivesse detalhes tirados da vida real. Marx via Ichigo como uma história sobre retornos, mas também sobre linguagem. Como nos comunicamos em um mundo quando não temos linguagem? A história atraía Marx, em parte, porque sua mãe nunca tinha aprendido a falar bem japonês, e ele acreditava que essa era a razão para ela ter passado a maior parte da vida adulta sozinha e às

vezes deprimida. Foi Marx quem começou a entender o jogo como produto também. Uma coisa é ter feito um ótimo jogo, mas chegaria o momento em que, inevitavelmente, alguém precisaria ser capaz de explicar para outras pessoas *por que* era um ótimo jogo.

Em meados de agosto, Sadie e Sam tinham rascunhos de seis do que se tornariam as quinze fases de Ichigo, e isso tinha acontecido, em grande parte, por conta da organização de Marx. De certa forma, Marx achava que fazer a produção do jogo para Sadie e Sam não era muito diferente de simplesmente ser colega de quarto de Sam. Sem chamar muito a atenção para si, facilitava as coisas para eles. Apagava incêndios. Antecipava necessidades e obstáculos antes de surgirem. É isso o que um produtor faz, e Marx acabou mostrando ser um produtor muito bom.

Mas a melhor coisa que Marx fez foi o seguinte: ele acreditava neles. Ele amava Ichigo. Ele amava Sam. Estava começando a amar Sadie também.

— Então, o que há entre você e Sadie? — Marx perguntou para Sam em uma noite abafada no início de agosto.

O ar-condicionado do apartamento tinha quebrado, e o lugar já estava quente devido a todos os equipamentos de informática ligados. Para tentar se refrescar, Marx e Sam estavam só de cuecas e colocavam as latas de cerveja geladas na testa. Era raro que os três não estivessem juntos, mas naquela noite Sadie tinha saído para encontrar uma amiga do ensino médio que estava na cidade e, possivelmente, fugir do calor dos computadores por um tempo.

— Ela é minha melhor amiga — respondeu Sam.

— Claro — disse Marx. — Eu entendo. Mas, sabe, espero que não seja estranho eu perguntar isso... é romântico? Ou já foi romântico?

— Não — respondeu Sam. — Nós nunca... É mais que romântico. É melhor do que romance. É amizade. — Ele deu uma risada. — Quem é que liga para romance?

— Algumas pessoas ligam — disse Marx. — Acho que estou perguntando porque... Bem, você se importaria se eu a convidasse pra sair?

Sam riu novamente.

— Convidar *Sadie Green* pra sair? Vá em frente. Eu duvido que ela diga sim.

— Por quê?

— Porque... — *Ela te odeia*, Sam queria dizer. *Porque ela te acha um idiota e não gosta nem que você esteja aqui.* — Porque ela sabe que você namora demais — respondeu por fim.

— Como?

— Quero dizer, não é exatamente um segredo. Você sempre está com um namorado ou namorada diferente. — Sam fez uma pausa. — Eu nunca te vi ficar com alguém por mais de duas semanas. Na verdade, agora que estou pensando nisso, não acho que seja uma boa ideia você convidar Sadie pra sair. Não porque sinto *algo* por ela, mas porque somos todos colegas de trabalho, né? Não quero que nada fique no caminho de *Ichigo*.

— Não, você está certo — disse Marx. — Esqueça que eu perguntei.

As “duas semanas” que Sam usou de exemplo eram um exagero. Os relacionamentos normais do Marx duravam cerca de seis. Marx era ótimo em estar apaixonado, por um tempo, e certamente ninguém nunca acabou um relacionamento com Marx sentindo-se desrespeitado ou magoado. Ele tinha o dom de fazer as pessoas pensarem que era ideia delas terminar o relacionamento, convertendo assim a maioria de seus ex-amantes em amigos. Apenas semanas, meses, às vezes até anos depois, é que um ex de Marx pensaria: “Humm, acho que foi o Marx quem terminou *comigo*.” No entanto, Marx não podia pisar na Harvard Square sem encontrar algum ex, e, geralmente, a pessoa ficava feliz em vê-lo.

Se o Marx de vinte e dois anos tinha um problema, era que ele se sentia atraído por muitas coisas e pessoas. O adjetivo favorito de

Marx era “interessante”. O mundo parecia cheio de livros interessantes para ler, peças e filmes interessantes para ver, jogos interessantes para jogar, comida interessante para provar e pessoas interessantes para transar e às vezes até se apaixonar. Para Marx, parecia tolice não amar tantas coisas quanto fosse possível. Nos primeiros meses depois que o conheceu, Sadie menosprezou Marx, chamando-o de “o diletante romântico” para Sam.

Mas, para Marx, o mundo era como um café da manhã em um hotel cinco estrelas em um país asiático — a abundância era avassaladora. Quem não gostaria de um smoothie de abacaxi, um sanduíche de carne assada, um omelete, legumes em conserva, sushi e um croissant de chá verde? Estava tudo lá para quem quisesse, e era tudo delicioso, cada coisa à sua maneira.

De todas as muitas pessoas que namoraram Marx desde que ele começara a estudar em Harvard, dizia-se, às vezes de forma amarga, que o único relacionamento real que Marx tinha era com Sam. Marx o amava, mas não queria transar com ele. Sam era como seu irmão caçula. Ele o protegeria até morrer.

Sadie, por outro lado... Marx achava que era outra história. Sadie era *parecida com* Sam, mas não era Sam, e isso era profundamente atraente para Marx. Para ele, havia algo mais profundo e mais *interessante* e complicado nela do que nas pessoas que ele normalmente namorava. Ele não era idiota — sabia que ela não parecia gostar dele, o que era raro; todos gostavam de Marx! Mas, ainda assim, queria saber como seria se gostasse. Queria que Sadie falasse com ele como falava com Sam. Marx era um grande leitor e sentia que ela era o tipo de livro que podia ser lido muitas vezes e sempre entregaria algo novo. Mas Marx sentia-se atraído por tantas pessoas que, quando Sam pediu para não dar em cima de Sadie, ele não ficou tão desapontado assim.

Sadie só começou a trabalhar na tempestade em meados de agosto. Ela sabia que a tempestade seria a primeira experiência do jogador em *Ichigo* e sentiu a pressão de torná-la espetacular. Também sabia que, muito provavelmente, aquela seria a última coisa que poderia completar antes de ela e Sam terem que voltar para suas respectivas universidades no outono.

Sam e Sadie ainda não tinham dito isso um ao outro, mas ambos sabiam que não terminariam o jogo em setembro. Sabiam que o trabalho que estavam fazendo era bom — melhor do que bom, até. Talvez tenham pensado que, se articulassem o fato de que o jogo não seria concluído no verão — que, afinal, tinha sido um prazo arbitrário inventado por Sam —, de alguma forma quebrariam a magia daquela parceria. Marx, como sempre um bom produtor, tentou abordar o assunto com eles gentilmente. Ele havia sugerido que pensassem em um horário de trabalho que funcionasse para o ano letivo, mas nenhum dos dois quis ao menos discutir o tema. Sam e Sadie ignorariam as realidades da vida e enrolariam enquanto pudessem.

Como a maioria das pessoas de vinte anos, Sadie nunca tinha construído uma engine de física e de gráficos, então era de esperar que tivesse dificuldade para construir uma para *Ichigo*. Sam e Sadie queriam que os gráficos tivessem a leveza das aquarelas usadas nos mangás japoneses, mas Sadie não conseguia replicar aquilo, não importava o que tentasse. Quando *Ichigo* corria, por exemplo, ela gostaria que o visual fosse menos sólido, quase aquarelado. O documento de design ambicioso que ela e Sam tinham escrito

descrevia a corrida de Ichigo (em contraste com seu andar) como tendo “a velocidade, a beleza e o perigo da água em movimento. Quando a criança corre, se assemelha quase a uma onda. Quando pula, é como um tufão”. Em suas primeiras tentativas, Ichigo só parecia um borrão invisível — nada como “água em movimento”. Quando conseguiu chegar um pouco mais perto do visual que queria, o jogo começou a cair abruptamente com uma frequência preocupante. Mas o verdadeiro ponto fraco da engine de Sadie não ficou aparente até ela ser forçada a fazer a tempestade.

O que é uma tempestade?, pensou Sadie. É água, e é luz, e é vento. E é como esses três elementos agem nas superfícies. Não deve ser muito difícil.

Sadie mostrou sua primeira tentativa da cena da tempestade para Sam. Ele assistiu duas vezes antes de comentar.

— Sadie — começou —, não quero ferir seus sentimentos, mas ainda não está bom.

Sadie sabia que não estava bom, mas ainda assim ficou irritada.

— O que não está bom? — quis saber.

— Nada parece real.

— Como pode parecer real quando nossas paisagens parecem xilogravuras? — questionou Sadie.

— Acho que “real” é a palavra errada. Eu não sinto nada quando vejo isso. Não sinto medo. Não sinto... — Sam começou a rodar a cena novamente. — É a iluminação — explicou. — Acho que a iluminação não está legal. E a textura. A água... A água não parece, tipo, *molhada*.

— Se é tão fácil, tente construir uma porra de uma tempestade você mesmo!

Sadie foi para o quarto e bateu a porta. Então, uma vez que estava sozinha, fez sem dificuldade uma tempestade com os próprios olhos.

Sadie estava exausta e sentia que falhava com *Ichigo*. As ideias no documento de design eram lindas, e as artes que Sam estava

criando eram lindas, e era trabalho dela transformar aquilo em um jogo. Sadie detestava quando a arte da caixa do jogo era espetacular, mas, quando você ia jogar de verdade, não tinha nada a ver com a arte conceitual.

E não era só que Sam não tinha gostado da tempestade dela, ou que suas críticas possivelmente sugeriam problemas maiores nos gráficos do jogo. Era que ela mal tinha dormido ou tomado banho nos últimos três meses, e eles não iam terminar o jogo! Tinham feito tanta coisa — mapearam todas as fases e escreveram toda a história e projetaram os cenários e os personagens, e mesmo assim... ainda havia TANTO TRABALHO a fazer. Ela começou a entrar em pânico. Foi até a mesa de cabeceira de Marx, onde sabia que ele deixava um monte de baseados cuidadosamente enrolados, e fumou um.

Sam bateu na porta.

— Posso entrar?

— Claro — disse Sadie, começando a ficar agradavelmente chapada.

Sam sentou-se na cama ao lado dela, e ela lhe ofereceu o baseado, que ele recusou. Odiava quando Sadie ou Marx fumavam, então abriu a janela. Aos vinte e dois anos, Sam era um completo abstêmio. Nunca bebia, não gostava nem de tomar aspirina. As únicas drogas que já tinha tomado eram os analgésicos que recebeu no hospital, e ele não gostava de como ofuscavam sua capacidade de pensar. A única parte do corpo de Sam que funcionava de forma consistente era o cérebro, e ele não queria comprometê-lo. Por causa dessa experiência, Sam muitas vezes sofria com dores que provavelmente deveriam e poderiam ser aliviadas.

— É a engine — Sadie disse sem emoção. — É a engine de luz e textura. Não é boa.

— O que tem de errado? — perguntou Sam.

— É... Sou eu... Eu não sou boa o suficiente para fazer isso ainda.

— Você consegue fazer qualquer coisa — disse Sam. — Eu confio completamente em você.

A confiança de Sam pesava muito sobre ela. Sadie deitou na cama e puxou as cobertas por cima da cabeça.

— Preciso de um cochilo.

Enquanto Sadie tirava sua soneca, Sam foi pesquisar engines de jogos. Ele sabia que era possível usar engines de outras empresas. Se encontrasse uma que funcionasse como queria, usar a engine de jogo de outro designer poderia economizar muito trabalho e, até mesmo, no longo prazo, despesas. Ele e Sadie discutiram isso uma vez, e ele sabia que ela era contra usar a engine de outro designer. Desde o início, ela insistiu que toda a programação fosse deles. Porque, se não fosse, o jogo seria menos original e eles abririam mão do poder (e muitas vezes, de dinheiro) ao fabricante da engine. Claro, ela estava repetindo os ensinamentos de Dov.

Ainda assim, Sam passou o resto da tarde examinando todos os jogos que ele, Sadie e Marx possuíam. Como programador autodidata, Sam tinha aprendido a fazer coisas desmontando jogos. Embora engenharia reversa seja uma prática comum em tecnologia, Sam aprendeu a técnica com o avô. Quando algo quebrava no restaurante, fosse a caixa registradora, os holofotes do lado de fora, o forno de pizza, o orelhão ou até mesmo a máquina de lavar louças, Dong Hyun desmontava com muito cuidado o aparelho quebrado, colocando meticulosamente todas as peças em ordem sobre uma velha toalha de mesa. Na maioria das vezes, conseguia consertar qualquer que fosse o problema. Ele segurava a junta corroída de forma triunfal e dizia: “Ah! Aqui está a culpada! Posso conseguir uma dessas por noventa e nove centavos na loja de ferragens!” Aí Dong Hyun substituíam a peça e montavam tudo de novo. O avô de Sam tinha duas crenças centrais: (1) todo mundo era capaz de aprender qualquer coisa, e (2) qualquer coisa podia ser

consertada se você tirasse um tempo para descobrir o que estava quebrado. Sam acreditava nessas coisas também.

Sam decidiu que estudaria outros jogos para encontrar algo próximo aos efeitos de iluminação e textura que eles queriam. Iria desmontar o jogo, se fosse possível, veria o que poderia aprender/roubar, então relataria suas descobertas para Sadie.

No final da pilha de jogos de Sadie, Sam encontrou uma cópia de *Dead Sea*. Tinha ouvido falar nele, mas nunca teve tempo para jogar.

Quando Sadie acordou, Marx e Sam estavam reunidos na frente do computador de Sam.

— Olha só isso — disse Sam. — É mais ou menos como a tempestade deve ser, certo?

Sadie nunca tinha falado com Sam sobre Dov nem nunca tinha perguntado se ele já havia jogado *Dead Sea*. Ela se aproximou do PC como quem não quer nada, observando o jogo do ex-namorado como se não o tivesse visto centenas de vezes antes.

— É um pouco mais sombrio do que a gente queria — comentou Sadie.

— Claro — disse Sam. — Não estou dizendo que vai ser exatamente assim. Mas o que ele faz com a luz. Está vendo a refração na água? A leveza? A atmosfera?

— Aham. — Ela se sentou ao lado de Sam. — Você precisa pegar aquele tronco — Sadie disse para Marx, que estava jogando. — Vai usar para acertar aquele zumbi.

— Obrigado.

— A propósito, a engine se chama Ulysses — comentou Sadie. — E ele mesmo projetou.

— Quem é *ele*? — perguntou Sam.

— O designer e programador. O nome dele é Dov Mizrah. Eu conhecia ele.

— Como? — perguntou Sam.

— Ele foi meu professor — Sadie respondeu.

— Bem, por que você não liga pra ele? Se ainda estiver com dificuldade para fazer a engine, quer dizer...

— Certo — Sadie disse. — Eu provavelmente deveria fazer isso.

— Talvez ele tenha dicas? — acrescentou Sam. — Ou talvez a gente possa usar a engine gráfica dele?

— Sei lá, Sam.

— Se isso te tranquilizar, a gente já está fazendo tanta coisa nesse jogo. Não acho que toda a programação tenha que ser original. Você tem uma coisa com pureza, mas sério, ninguém vai ligar. Não existe pureza na arte. O processo de chegar a algo não importa. O jogo vai ser completamente original porque *nós* criamos ele. Se você tiver acesso a uma ferramenta que pode ajudar, não há razão para não usá-la. Nosso jogo não vai ter nada a ver com o *Dead Sea*, então que diferença faz, no final?

De manhã, Sadie mandou um e-mail para Dov e descobriu que ele estava em Cambridge de novo, ministrando o seminário de jogos e terminando o *Dead Sea II*. Ele a convidou para o apartamento, então ela foi.

Dov a abraçou quando Sadie chegou.

— Estou tão feliz por você ter me mandado um e-mail, Sadie Green! Estava planejando te escrever, mas as coisas ficaram muito loucas. Estou quase terminando o *Dead Sea II*. É a última vez que faço uma continuação.

— Como você está? — perguntou ele de forma calorosa.

Sadie contou a ele sobre *Ichigo*.

— Bom título. É isso o que você deveria estar fazendo — disse ele, talvez uma pitada de condescendência na voz. — Você deveria estar fazendo seus próprios jogos.

Sadie tirou algumas artes conceituais de Sam de sua bolsa tipo carteiro e mostrou para ele.

— Uau, muito doido.

Depois, Sadie passou seu notebook para que ele pudesse jogar a primeira fase.

— Que trabalho fantástico do caralho — disse Dov.

Ele nunca fazia elogios que não fossem sinceros, e Sadie quase teve vontade de chorar. Sendo sincera, era vergonhoso o quanto ela ainda se importava com a aprovação dele.

— Gostei.

Dov olhou para Sadie. Colocou a arte conceitual na mesa. Olhou em seus olhos, então balançou a cabeça.

— Você veio por causa do Ulysses, não é?

A princípio, Sadie ia negar, alegar que queria algumas dicas sobre desenvolver sua própria engine.

— Vim — respondeu. — Quero o Ulysses.

— Você sabe o que eu sempre digo sobre fazer sua engine.

Ela assentiu.

— Mas entendo que o Ulysses seja a escolha perfeita para o que você e seu colega... qual é o nome dele?

— Sam Masur.

— Para o que você e o sr. Masur estão tentando realizar. E como posso negar algo pra minha Sadie quando ela vem até mim no seu momento de necessidade?

Foi simples assim. Dov deu a ela a engine e, em troca, tornou-se produtor e sócio de *Ichigo*, unindo-se à vida profissional dela para sempre.

Quando Dov foi ao apartamento para ajudar Sadie a instalar Ulysses, Marx o odiou de imediato: as calças de couro, a camiseta preta apertada, as pesadas joias de prata, o cavanhaque imaculado, as sobrancelhas sempre na forma de circunflexos, o cabelo comprido preso em um coque.

— Esse coitado é o Chris Cornell — sussurrou Marx, referindo-se ao vocalista da banda grunge Soundgarden.

— Chris Cornell? — retrucou Sam. — Acho que ele parece um sátiro.

Mas era o perfume que Marx mais detestava. Não era um perfume barato, mas assim que Dov entrou no quarto seu cheiro se impregnou em toda parte, e mesmo depois que ele saiu e todas as janelas do apartamento foram abertas, Marx ainda sentia o cheiro dele. O quarto parecia sombrio e almiscarado, opressivo com cheiro de pinho, patchouli e cedro. Era, segundo ele, um perfume agressivamente viril, um psicotrópico em forma de perfume. Marx se sentiu ofendido por ele.

Marx também achava que Dov encostava demais em Sadie. Quando Dov estava na estação de trabalho de Sadie, sua mão ficava desviando para tocá-la e invadir seu espaço. A mão descansava no ombro dela, pousava na coxa, mexia no teclado, no mouse. Sadie, rindo com um tom estranho e frágil. Dov, tirando mechas de cabelo dos olhos dela. Marx reconheceu isso como a intimidade de ex-namorados.

Marx puxou Sam para o quarto.

— Você não me contou que Sadie era ex-namorada do Dov — comentou com Sam.

Ele deu de ombros.

— Eu não sabia.

— Como não sabia?

— A gente não fala desse tipo de coisa.

— Quer dizer, ele era o professor dela também, certo? Isso é abuso de poder. Você não acha que isso é relevante se ele vai ser produtor com a gente?

— Na verdade, não — disse Sam. — Sadie é adulta.

— Por pouco — argumentou Marx.

Marx enfiou a cabeça para fora do quarto, para que pudesse continuar espionando Sadie e Dov.

Dov era quem mais falava.

— Se eu fosse você — disse Dov —, tiraria uma licença no próximo semestre.

Sadie estava ouvindo, assentindo.

— Você e sua equipe. Tem alguma coisa aqui — insistiu ele. — Eu acredito de verdade nisso.

— Mas as aulas... — A voz de Sadie era quase inaudível. — Meus pais...

— Quem se importa com isso? Ninguém mais se importa se você é uma boa garota, Sadie. Quero te empoderar para que abandone essas ideias convencionais de uma vez por todas. O objetivo da sua educação é fazer exatamente o que está fazendo agora. Termine o grosso da programação enquanto está no ritmo, aí pode terminar a faculdade na primavera e no verão, enquanto finaliza o som e resolve os bugs que sobrarem.

Mais escuta, mais aceno de cabeça.

— Você precisa que eu, seu ex-professor, te dê essa ordem?

— Talvez — ela respondeu.

— Vou te ajudar — disse Dov.

— Obrigada, Dov.

— Estou sempre aqui para você, garota brilhante.

Ele a tomou nos braços peludos e pressionou o rosto dela com força no peito. Marx se perguntou como ela conseguia suportar o fedor.

Duas semanas depois, no dia em que terminou a tempestade, Sadie informou a Marx e Sam que iria trancar o semestre para terminar o jogo. Implementar Ulysses significava refazer uma parte significativa do trabalho já feito, e ela não queria perder o embalo.

— Vocês não precisam trancar o semestre — ela disse a eles —, mas é o que eu vou fazer.

— Eu tinha esperança que você dissesse isso — retrucou Sam.

— Porque é o que eu quero fazer também. Marx?

— Sam, tem certeza?

Ele assentiu.

— Tenho. Mas a grande questão é: podemos continuar usando o apartamento?

— Você pode voltar para o seu quarto, é claro — Sadie falou para Marx. — Vou encontrar outro lugar pra ficar, mas seria ótimo se pudéssemos continuar trabalhando aqui.

— Onde você vai ficar? — perguntou Sam.

— Na casa do Dov. — Não havia drama em sua voz. — Ele está produzindo com a gente agora, e disse que tem um quarto extra que eu posso usar.

Todo mundo sabia que era mentira.

No outono, Marx foi o único que voltou à faculdade. Devido às suas obrigações de produtor, foi também o único ano em que não participou de nenhuma peça. Na verdade, o teatro, muito mais do que as aulas, sempre ocupou a maior parte do tempo de Marx.

Quase exatamente um ano depois do dia em que Sam encontrou Sadie na estação de trem, *Ichigo* foi concluído. Fazer o jogo levou três meses e meio a mais do que Sam prometera.

Com uma grande ajuda da engine Ulysses de Dov, Sadie e Sam programaram *Ichigo*, sem parar, até os dedos sangrarem. Literalmente, no caso de Sam. As pontas dos seus dedos ficaram tão secas e cheias de bolhas que ele teve que colocar band-aids para impedir que o sangue sujasse o teclado e também para evitar a reabertura das feridas. Mas, quando os band-aids diminuía a velocidade da digitação, ele os removia. Estava acostumado a desconfortos muito maiores.

Mas aqueles não foram os únicos ferimentos que sofreram. Até o Halloween, Sadie tinha encarado a tela do computador por tanto tempo que um capilar se rompeu em seu olho direito. Ela nem foi ao médico; apenas pediu que Marx fosse à farmácia comprar colírios e Advil, e seguiu em frente. Uma semana antes do Dia de Ação de Graças, Sam desmaiou no caminho para a loja Harvard Coop, para comprar um engradado de energético. Normalmente era Marx que fazia as compras, mas ele estava na aula, e Sam não podia esperar. Ele literalmente desmaiou no meio da rua, em frente à loja gourmet. Com seu casaco enorme, as pessoas devem ter achado que era um sem-teto, e por isso mal foi notado. Quando acordou, seu ex-orientador, Anders Larsson, estava de pé sobre ele, parecendo um Jesus loiro vestindo North Face. Fazia sentido que fosse Anders a encontrá-lo. Anders, nascido na Suécia, era exatamente o tipo de

pessoa decente e inocente que não desviava o olhar quando apresentado com o flagelo da falta de moradia.

— Samson Masur, você está bem?

— Ah Deus, Anders, por que está aqui?

— Por que você está *aí*?

Apesar dos protestos de Sam, Anders o acompanhou até o Centro de Saúde da universidade, onde concluíram que Sam estava desnutrido. Ele tomou soro na veia.

— Então, o que você tem feito? — Anders perguntou. Ele insistiu em fazer companhia a Sam enquanto ele recebia o soro.

— Estou fazendo um jogo! — respondeu Sam. Ele divagou sobre *Ichigo* e Sadie, e Anders, que não era de videogames, olhava para ele sem expressão, mas com gentileza.

— Parece, meu amigo, que você encontrou o amor?

— Anders, você fala mais sobre amor do que qualquer matemático que eu conheço.

Em novembro, Marx contratou uma compositora — Zoe Cadogan, uma de suas muitas ex-namoradas espetaculares — para compor as músicas inspiradas nos compositores vanguardistas que eles ouviram durante todo o verão. Zoe era um gênio, Marx prometeu. Como Sam costumava zombar dele, “Marx nunca conheceu um gênio com quem não quisesse transar”. Uma década depois, Zoe ganharia um Pulitzer por uma adaptação operística de *Antígona* que escrevera usando apenas vozes femininas. Mas *Ichigo* seria a primeira vez que receberia por sua música, e o crédito sempre aparecia em seu currículo.

Eles tinham acabado de gravar a trilha, e Marx tinha voltado para o dormitório de Zoe na Adams House. Eles jantaram no refeitório e, depois, transaram. Marx em geral gostava da experiência de fazer amor com ex-amantes, e aquela noite não foi exceção. Era interessante perceber a maneira como o corpo dele tinha mudado e o do outro também desde a última vez em que estiveram juntos. Uma agradável melancolia tomou conta de Marx. Era aquele

sentimento nostálgico que se tem ao visitar sua antiga escola e descobrir que as carteiras eram muito menores do que você se lembrava.

— Por que a gente terminou mesmo? — Zoe perguntou.

— Você terminou comigo, lembra? — disse Marx.

— Sério? Bem, devo ter tido uma boa razão, mas não consigo me lembrar mais disso. — Zoe deu um beijo no peito de Marx. — Eu amei o seu jogo — comentou. — O que eu vi e o que me disseram sobre ele.

Era a primeira vez que alguém chamava o *Ichigo* de jogo do Marx.

— Não é bem meu jogo — desconversou Marx. — É da Sadie e do Sam.

— A cena no final — comentou Zoe. — É muito emocionante. Quando Ichigo está bem mais velha, e os pais não a reconhecem. — Ela parou de falar. — Ou... me desculpe, Ichigo é menino?

— Sam e Sadie chamam de *criança*.

— Legal. Quando os pais não reconhecem a criança. Aquele momento veio direto de *A odisseia*.

Um dos maiores desafios do design de *Ichigo* tinha sido a decisão de Sadie e Sam de fazer o personagem envelhecer durante o curso da história. Normalmente, um personagem de jogo permanece com a mesma idade e tem o mesmo design básico ao longo de toda a história, ou mesmo da série. Pense em Mario ou Lara Croft. As razões para isso são simples: facilita o branding e dá *muito menos trabalho*. Mas Sadie e Sam queriam que a jornada de Ichigo se refletisse no personagem. Ichigo envelhece e sofre os danos infligidos no decorrer da narrativa e do tempo, e ao final da história, quando a criança enfim volta para casa, depois de cerca de sete anos longe, está irreconhecível para sua família. Ichigo volta para casa aos dez anos, com toda a fraqueza e o desgaste de quem lutou contra o oceano, a cidade, a tundra e até mesmo o submundo. A criança fica na porta de sua casa e ergue a mão trêmula para a

porta, com medo de bater. Depois de um tempo, a mãe de Ichigo abre, mas não reconhece quem está ali. Ainda assim, ela acha que a criança parece com fome e carente, e como perdeu um filho também, convida a criança para entrar.

— Qual o seu nome? — pergunta.

— Ichigo — a criança responde.

— É um nome estranho — diz ela.

Neste momento, o pai de Ichigo entra na sala.

— Quinze — comenta. — Que nem o Max Matsumoto. Ele é meu jogador de futebol favorito. Eu tinha uma camisa com esse número, mas perdi faz muito tempo.

Com a trilha sonora pronta e as contribuições adicionais de um designer de som amigo de Zoe para melhorar a paisagem sonora, a sensação na Kennedy Street era de que o jogo havia subido de nível.

— Eu sinto que — Sadie disse a Marx — isso pode ser algo grande.

— Eu *sei* que é — retrucou Marx, com um fervor missionário.

Sadie beijou Marx nas bochechas, de uma maneira exageradamente europeia. Ele era muito fã de *Ichigo*. Toda colaboração precisa de alguém assim.

Quando enfim terminaram de escrever o jogo, deu-se início ao período de resolver os problemas. À medida que eles encontravam bugs — e havia muitos —, escreviam no quadro-branco roubado, além de quaisquer outras melhorias que quisessem fazer. À medida que cada tarefa era concluída, ela era apagada. Cerca de uma semana antes das férias de inverno — eles ainda eram jovens o suficiente para dividir o tempo em semestres —, a única coisa que havia no quadro eram as manchas esmaecidas em tons pastel lembrando-os do trabalho que fizeram.

— Terminamos? — Sadie perguntou para Sam. Ela abriu as cortinas. Era cinco da manhã e estava nevando de leve.

— Acho que sim — respondeu Sam.

— Estou tão cansada. — Sadie bocejou. — Por hoje, terminamos. Se a gente olhar para isso amanhã e ainda achar que terminamos, então vamos dizer que terminamos. Vou para a casa do Dov agora.

— Eu te acompanho — disse Sam.

— Tem certeza? Vai estar escorregadio lá fora.

Ela se preocupava com o pé de Sam, que sabia estar incomodando-o ultimamente.

— Não é muito longe. Vai ser bom pra mim.

Não havia ninguém nas ruas, e estava tão quieto que eles ouviam o som da neve atingindo o chão. O caminho mais curto para o apartamento de Dov era pela Harvard Yard, então eles cortaram por ali — o período letivo estava quase no fim, e todos os calouros estavam dormindo. A combinação da luz da madrugada e a neve era mágica, como estar dentro de um globo de neve, um mundo separado só para eles. Sadie entrelaçou o braço no de Sam, e ele se inclinou um pouco na direção dela. Estavam cansados, mas era um cansaço sincero, do tipo que vem quando você sabe que deu tudo de si a um projeto. Claro, eles terminariam outros jogos juntos, e os escritórios e as equipes nesses jogos seriam muito maiores, de uma forma inconcebível até então. Mas Sam e Sadie sempre se lembrariam daquela manhã.

— Sam — ela disse —, me diz uma coisa. E seja sincero.

Ele se sentiu um pouco em pânico com o tom de voz dela.

— Claro.

— Você viu *mesmo* o Olho Mágico em dezembro do ano passado?

— Sadie, como você se atreve! — ele exclamou com falsa indignação.

— Bem, se viu, me diga o que era.

— Não — retrucou Sam. — Eu não vou aceitar essa pergunta.

Sadie assentiu. Eles chegaram ao portão do prédio de Dov. Ela colocou a chave na fechadura, então se virou.

— Não importa o que aconteça, obrigada por ter me convencido a fazer isso. Eu te amo, Sam. Você não precisa dizer que me ama também. Sei que esse tipo de coisa te deixa desconfortável demais.

— Demais — concordou ele. — Demais.

Sam sorriu, um sorriso largo, mostrando a boca enorme de dentes tortos da qual morria de vergonha, e fez uma reverência desajeitada. Antes que ele pudesse dizer a ela que a amava, Sadie já havia entrado. Mas não se sentiu mal por isso. Sam sabia que Sadie sabia que ele a amava. Sadie sabia que Sam a amava do mesmo jeito que sabia que ele não tinha visto o Olho Mágico.

O sol estava nascendo, e a neve tinha quase parado, e Sam caminhou para casa, sentindo-se aquecido apesar do frio e cheio de gratidão por estar vivo e por Sadie Green ter entrado naquela sala de jogos naquele dia. O universo, ele sentiu, era justo — ou, se não perfeitamente justo, o suficiente. Pode tomar a sua mãe, mas pode dar outra pessoa em troca. Ao contornar a Kennedy Street, ele começou a cantarolar para si mesmo um poema que tinha ouvido uma vez, não tinha certeza de onde. “Que o amor é tudo que existe é tudo que sei do amor. Isto é bastante — o peso deve adequar-se ao andor.” Como assim, “peso”? ele se perguntou. O que é o “andor”? Os mistérios do poema o entretinham, e o poema era tão alegre em sua métrica (quase, ele pensou, como o som de um trem correndo a toda pelos trilhos), e ele se sentiu tão estranhamente leve e feliz que se viu saltitando um pouco — Sam Masur! Saltitando! —, e foi por isso que deu um passo menos cuidadoso no meio-fio. Seu pé escorregou debaixo dele.

Sam estava tão acostumado com a dor. Mal sentiu, na verdade. Então desmaiou, pela segunda vez naquele inverno.

— Temos que parar de nos encontrar desse jeito — ele disse para ninguém.

Enquanto estava deitado na rua, sua bochecha machucada apoiada em um paralelepípedo gelado como travesseiro, teve uma visão da mãe, de pé acima dele no gelo, vestindo um casacão

branco que ia até os tornozelos. Anna está do tamanho do Godzilla, e sob seu casaco, Sam sabe que está seguro. Sua mãe coreana-americana está falando japonês.

— Daijoubu, Samu-chan — ela diz.

A mãe de Sam decidiu ir para o oeste no inverno de 1984. Sam tinha nove anos; Anna, trinta e cinco. Anna planejou deixar Nova York por doze anos — isto é, por todo o tempo que morou lá. Mas a vontade só se intensificou depois do nascimento de Sam. Ela se sentia atormentada por fantasias burguesas de uma vida mais barata, mais limpa, mais saudável, mais feliz para os dois em uma cidade distante e sem nome. Ela imaginou um quintal para Sam e um vira-lata caramelo, closets, roupas lavadas sem moedas e na privacidade de sua própria casa, e ninguém morando acima ou abaixo deles. Ela imaginava palmeiras e calor e o cheiro de plumérias, com casacos grossos que não serviam direito doados sem cerimônia em sacos de lixo para o Exército da Salvação. Com igual intensidade, ela temia que sua vida em Nova York fosse a melhor de todos os mundos possíveis, e que, uma vez que saísse de lá, os portões da cidade se fechariam e trancariam, e ela estaria frágil e limitada demais para conseguir retornar. Ela poderia ter continuado nesse ouroboros especulativo para sempre se outra Anna Lee não tivesse caído do céu.

Na noite em que encontraram a outra Anna Lee, Anna e Sam estavam voltando do teatro para seu apartamento apertado no nada elegante Manhattan Valley. Um amigo das aulas de atuação, com quem ela fizera sexo de forma agradável e superficial anos antes, estava na montagem de *The Rink*, o musical de patinação de Chita Rivera/Liza Minelli, e tinha dado a eles dois ingressos para uma prévia. O amigo tinha dito: “Tenho quase certeza de que vai ser um fracasso, mas pode ser perfeito para um menino de nove anos de temperamento levemente artístico.” Anna riu daquela descrição do filho — era interessante e algumas vezes horrível saber como outras

pessoas viam seu filho —, mas o amigo estava certo: Sam tinha adorado o musical, e Anna se sentiu uma boa mãe por ser capaz de oferecer a Sam as ricas experiências culturais que só existem em Nova York. Como em um passe de mágica, ela estava apaixonada por Nova York de novo e tinha certeza de que nunca iria embora. Estava tendo esses pensamentos aconchegantes enquanto desciam por uma parte especialmente crepuscular da Amsterdam Avenue. Sam puxou a manga do casaco de Anna.

— Ei, mãe? O que é aquilo lá em cima?

À luz dos postes, Anna viu uma silhueta vagamente orgânica empoleirada em cima do parapeito de metal de uma varanda, uns seis andares acima.

— Talvez um pássaro grande? — ela sugeriu. — Ou... uma gárgula? Uma estátua?

A estátua pulou para o chão, caindo, por mais improvável que pareça, com o rosto para cima, fazendo um estrondo ribombante e causando uma explosão de sangue vermelho que lembrava mais uma pintura de Jackson Pollock do que um suicídio. As pernas e braços da mulher estavam dobrados de forma sobrenatural. Tanto mãe quanto filho gritaram, mas era a cidade de Nova York, então ninguém percebeu ou se importou.

Assim que a estátua chegou ao solo, eles viram que definitivamente era uma mulher, e asiática, talvez até coreana, como Anna. A mulher morreria naquela noite, mas ainda não estava morta. Sam riu, não porque era uma criança cruel, mas porque a mulher lembrava sua mãe, e ele não sabia o que fazer quando confrontado com um espetáculo tão horrível a menos de dez passos dele. Sam nunca tinha visto nada morrer antes e, então, não podia ter certeza de que aquela mulher estava morrendo. E ainda assim, em algum lugar profundo dentro de si, sentiu um reconhecimento e depois uma certeza: aquilo era morte, e ele morreria, e sua mãe morreria, e todos que já conheceu e já amou morreriam, e talvez isso aconteça quando você ou eles estejam velhos, mas talvez não.

Saber isso era insuportável: era um fato grande demais para um avatar de nove anos de idade compreender. Anna deu-lhe um soco um tanto forte no braço para fazê-lo parar de rir.

— Desculpa — Sam choramingou. — Eu nem sei por que estava rindo.

— Tudo bem — disse Anna. Ela apontou para a mercearia do outro lado da rua. — Vai lá e pede pra chamarem a polícia.

Sam hesitou.

— Não quero — disse ele. — Não consigo me mexer. Meus pés estão presos. Estão presos no gelo.

— Não estão nada, Sam. Não tem gelo e seus pés não estão presos. Vai! Vai agora!

Anna o empurrou em direção à loja, e Sam começou a correr.

Ela se ajoelhou ao lado da mulher e disse:

— Não se preocupe. O socorro está chegando. Meu nome é Anna, tá? Vou ficar com você até a ambulância chegar. — E pegou a mão da mulher.

— Meu nome também é Anna — disse a mulher.

— Sou a Anna Lee — completou Anna.

— Eu também sou Anna Lee — falou a mulher.

A mulher puxou o ar sem forças e tossiu de uma maneira peculiar e delicada. Anna tinha certeza de que o pescoço dela estava quebrado. Quantidades copiosas de sangue jorravam de algum buraco — ou vários — no corpo da mulher, mas Anna não conseguia pensar em uma maneira óbvia de parar o sangramento. Seus tênis brancos estavam ficando sujos de sangue, os tênis que ela havia muito cuidado para manter brancos. E a outra Anna Lee estava ficando toda ensanguentada também, mais visivelmente, para Anna, no grande laço de renda rosa desajeitado que ela usava, estilo Madonna, no cabelo preto brilhante.

— Ah, isso faz sentido — Anna disse com leveza. — Há muitas de nós. Lee não é o sobrenome asiático mais popular do mundo? No sindicato, tive que mudar meu nome para Anna Q. Lee, porque

não podia ter mais de uma pessoa com o mesmo nome. Sou a sétima Anna Lee no sindicato.

— Que sindicato?

— O dos atores de teatro.

— Você é atriz? — a mulher perguntou. — Será que já te vi em alguma coisa?

— Bem — disse Anna. — Eu interpretei quase todos os papéis asiáticos que uma atriz pode fazer, mas o maior foi Connie Wong em *A Chorus Line: em busca da fama*.

— Vi esse no ano em que estreou — comentou a mulher. — Você é boa.

— Eu fui a terceira Connie Wong na Broadway e a segunda na Companhia Nacional de Turismo também. Então, você não me viu. Provavelmente viu Baayork Lee. Outra Lee. — Anna riu. — Tantas de nós.

— O que o Q. significa?

— Nada — explicou Anna. — Foi só por causa do sindicato. Você provavelmente não quer falar sobre isso. — Anna olhou nos olhos da outra Anna Lee, que eram da mesma cor castanho-dourado e heterocrômica que os dela. — Por que você... você se importa que eu pergunte? Perdão se for grosseria.

— Eu não sabia como ir embora de outro jeito — explicou a outra Anna Lee.

Ela tentou dar de ombros, mas então seu corpo começou a ter espasmos, e noventa segundos depois, ela morreu. Anna se levantou. Permaneceu ao lado do corpo da outra Anna e começou a ficar tonta, zozza dentro do próprio corpo. Sentiu como se estivesse vendo a si mesma morta naquela calçada. Ela sabia que deveria ficar com o cadáver da outra Anna até a ambulância chegar, mas estava muito frio, e ela temia que, se passasse mais tempo com a outra Anna, teria alguma crise existencial irreversível. Ela também queria desesperadamente ficar com Sam.

Ela entrou na mercearia para encontrar o filho. Examinou rapidamente os corredores, mas não conseguiu encontrá-lo em lugar nenhum.

— Meu filho entrou aqui? — perguntou Anna. Ela tentou ignorar a fantasia paranoica que estava se formando em sua mente: e se a morte da outra Anna Lee tivesse sido apenas uma distração para que alguém maligno pudesse sequestrar Sam?

— Você é a mãe — disse o caixa. — Que mundo. Que coisa para um menino ver.

— Ele não foi embora, foi?

— Não, mas estava bem nervoso, então dei umas moedas para ele jogar o fliperama nos fundos da loja. As crianças adoram jogos, embora a máquina não me dê tanto dinheiro como antes.

— Foi muito gentil da sua parte — disse Anna. — Quanto te devo?

O homem acenou com a mão.

— Por favor. Já é muito difícil ser criança neste mundo sem mulheres se jogando de prédios. Como ela está?

Anna balançou a cabeça.

— Que mundo — o vendedor repetiu, balançando a cabeça também.

Ela caminhou até os fundos da loja, onde Sam estava escondido pelo gigantesco e alegre fliperama da *Ms. Pac-Man*. Pelo que Anna percebeu, a *Ms. Pac-Man* era igual ao *Pac-Man*, exceto pelo laço e pelo fato de ser uma “*Ms.*”, o que em 1984 era um honorífico que geralmente representava feministas.

— Oi — disse Anna.

— Oi — respondeu Sam, sem olhar para a mãe. — Você pode assistir se quiser. Vou jogar até o fim dessa vida.

— É uma boa filosofia — comentou Anna.

Ela se concentrou no jogo e tentou não ouvir as sirenes próximas que significavam que a ambulância tinha vindo buscar o corpo da outra Anna Lee.

— Se comer a fruta — Sam explicou —, pode matar os fantasmas, mas só por um tempinho. E, se não prestar atenção no tempo, os fantasmas podem voltar e te matar.

— Incrível — disse Anna. Ela decidiu que não sairiam da mercearia até o corpo da outra Anna Lee ter sido retirado da calçada.

— E às vezes você ganha uma vida extra. Mas pode acabar morrendo quando vai tentar pegar a vida extra, então nem sempre vale a pena.

— Você é bom nisso — elogiou Anna. Quando conseguissem sair da mercearia, ela pegaria um táxi, mesmo que estivessem a apenas uma dúzia de quarteirões de casa.

— Ainda não — retrucou Sam. — Se eu tivesse mais tempo pra treinar, seria melhor. Droga! — O som lamentoso da morte da Ms. Pac-Man. — Era minha última vida. — Sam olhou para Anna com cautela. — O que aconteceu com ela?

— A ambulância está lá fora agora. Estão levando ela para o hospital.

— Ela vai ficar bem? — Sam perguntou

— Acho que sim — respondeu Anna. Não era exatamente uma mentira. Ela *ficaria* bem. Morta, estaria bem.

Sam assentiu, mas tinha visto Anna em peças suficientes para saber quando a mãe estava mentindo e a conhecia bem o suficiente para saber por que tinha mentido. Quando ele mentiu, foi pelo mesmo motivo: para protegê-la daquilo com que ela não conseguia lidar.

— Por que ela fez aquilo? — perguntou Sam.

— Eu acho que... — disse Anna. — Acho que ela devia estar muito triste. Acho que tinha alguns problemas.

— Você já ficou triste?

— Sim, todo mundo fica triste. Mas não acho que eu poderia ficar tão melancólica assim, porque tenho você.

Sam assentiu.

— Se o corpo tivesse caído na gente, você acha que a gente teria salvado ela?

— Não sei.

— Acha que a gente teria morrido?

— Não sei.

— Porque se a gente estivesse andando um pouco mais rápido, ou se não tivesse parado para comprar bananas, talvez estivesse bem debaixo dela, e aí a gente poderia ter morrido.

— Acho que não teríamos morrido — disse Anna.

— Mas se alguém deixar cair uma moeda do Empire State Building e ela bater em alguém, a pessoa morre, não morre?

— Acho que isso é conto da carochinha. Além disso, o prédio de onde ela pulou só tinha seis andares.

— Mas um corpo é muito mais pesado que uma moeda.

— Por que você não joga de novo? — Anna vasculhou a bolsa e colocou uma moeda na máquina. Para a Ms. Pac-Man, pensou Anna, a vida era barata e cheia de segundas chances.

Sam jogou, e Anna assistiu, pensando em seu próximo passo.

O lugar óbvio para eles irem era Los Angeles, a cidade em que ela nascera. Anna tinha resistido a essa opção, porque voltar para a cidade natal parecia admitir fracasso. E, profissionalmente, Los Angeles não tinha teatro, ou seja, era provável que houvesse ainda menos trabalho para Anna em L.A. do que em Nova York (e o trabalho em Nova York sempre tinha sido intermitente, mesmo na melhor das hipóteses). Se tivesse sorte, acabaria interpretando prostitutas asiáticas em séries e filmes policiais. Teria que aperfeiçoar seus vários sotaques “asiáticos”, porque nunca faria uma personagem “americana” novamente. Talvez alguns comerciais, dublagens ou trabalhos como modelo aqui ou ali, embora talvez estivesse muito velha para isso. Ou talvez parasse completamente de atuar — aprendesse a programar computadores, a vender imóveis ou fazer penteados, ou viraria design de interiores, professora de aeróbica, ou escreveria roteiros, ou arranjaría um

marido rico... O que quer que seja que ex-atores faziam em Los Angeles. Mas seria bom ver seus pais, e seria bom para Sam conhecer seus avós. Na verdade, o pai de Sam também morava lá, então seria bom para Sam ter um relacionamento com ele também, embora o pai não fosse lá muito confiável. E seria bom estar em uma cidade onde Anna Lees não caíam do céu. Além de alguns quarteirões espalhados, que parte de Los Angeles tinha mais de dois andares? E *esta* Anna Lee, Anna Q. Lee, a sétima Anna Lee do sindicato, não se permitiria ficar como aquela outra Anna Lee. Esta Anna Lee conseguiria ir embora.

— Você está ficando tão bom em matar fantasmas — comentou ela.

— Sou ok — disse Sam, se virando para olhar para ela. — Ei, mãe, você quer jogar?

Era surpreendente como uma pessoa podia sumir tão rápido em 1996.

Sadie chegou na casa de Marx um pouco depois das dez e encontrou o apartamento vazio. E, além do chiado eventual de um disco rígido, silencioso. Talvez Sam e Marx estivessem juntos, tomando café da manhã? Como os dois não estavam, ela não ficou preocupada — Marx sempre cuidou de Sam. Ela não se preocupou até Marx chegar em casa, por volta de uma da tarde, e contar que não tinha visto Sam o dia todo.

— Achei que ele estava com você — disse Marx. — Ele está sempre com você.

Sam não tinha celular, mas na época ninguém tinha. (As únicas pessoas que Sadie conhecia que tinham celulares eram Dov e a avó dela.) O melhor que Sadie e Marx podiam fazer era verificar a última vez que ele havia logado em seu e-mail de Harvard e de onde: 3h03 da manhã, do IP do apartamento.

Sadie e Marx estavam sentados na sala do apartamento, considerando calmamente os lugares aonde Sam poderia ter ido. Quem sabe ele foi para a biblioteca e pegou no sono? Talvez tenha saído para comprar o novo drive de que precisavam? Talvez uma peregrinação para ver as Flores de Vidro? Talvez um almoço com Anders? Talvez ele tivesse finalmente sido preso por furto?

Estavam nisso há algum tempo quando Marx notou o quadro-branco.

— Está vazio — observou.

— Nós terminamos — explicou Sadie. — A gente achou que tinha terminado, pelo menos.

— Parabéns — disse Marx. Ele fez uma pausa antes de perguntar: — Devo jogar? Ainda não podemos fazer nada sobre o Sam. Ele é adulto, e não faz tanto tempo assim que ele sumiu.

Sadie pensou.

— Pode jogar, sim. Por que não? Vou sair pra procurar o Sam.

— Quer que eu vá com você?

— Não, você tem que ficar aqui, caso alguém ligue.

Ela foi a todos os lugares da Harvard Square que eles costumavam frequentar: o cinema, a biblioteca, o Coop, o restaurante mexicano, a locadora de vídeo no Garage, a livraria, a outra livraria, a terceira livraria, a loja de bagels. E, quando não o encontrou nesses lugares, foi para os da Central Square: a loja de quadrinhos, a loja de informática, seu apartamento antigo, o restaurante indiano. Ela voltou para a Harvard Square, subindo em direção ao Radcliffe Quad até a delegacia da universidade, e, enfim, derrotada, foi até o Centro de Saúde da universidade. Não tinha nenhuma fotografia de Sam para mostrar às pessoas, então teve que descrevê-lo várias vezes. Casaco enorme, cabelo encaracolado sem corte, óculos, manco. Uma coleção de imperfeições e enfermidades. Ela ficou feliz por Sam não ter que escutar aquilo. Não tinham visto ninguém que correspondia àquela descrição, de qualquer maneira. Sadie voltou andando para a Harvard Yard, chamando o nome dele até sua voz falhar. Uma mulher parou e perguntou:

— Como é o cachorro? Vou ficar de olho.

Sadie refez a rota que ela e Sam tinham atravessado naquela manhã, quando o mundo parecia um pouco desfocado e repleto de possibilidades. Para ela, o caminho agora parecia sombrio e perigoso. E pensou consigo mesma como era estranho que o mundo pudesse mudar tão rápido. Ela deixou sua mente ir para um lugar sombrio. E se Sam tivesse sido sequestrado ou espancado?

Ele era pequeno e lento, fácil de ser dominado. E se estivesse morto? Ela realmente não acreditava que fosse o caso, mas e se estivesse? Ela não conseguia articular muito bem quem ele era para ela. Não era Alice ou Freda ou Dov. Aqueles relacionamentos tinham nomes fáceis: irmã, avó, namorado. Sam era amigo dela, mas “amigo” era uma categoria ampla, não? “Amigo” era uma palavra tão gasta que chegava ao ponto de não ter significado.

Ela voltou para o apartamento por volta da meia-noite. Marx estava na metade de sua primeira partida de *Ichigo: Uma criança do oceano*.

— Teve sorte? — Marx perguntou, sem desviar o olhar da tela.

— Não — Sadie respondeu, triste, e se jogou no sofá. — Sinto que alguma coisa terrível aconteceu com ele.

Marx se levantou e a abraçou.

— Ele vai aparecer. Não faz tanto tempo assim.

— Mas ele não é disso. Aonde poderia ter ido? Dizem que só posso reportar uma pessoa como desaparecida daqui a 24h, mas isso não está certo. Nós passamos quase todas as horas dos últimos seis meses juntos. Eu mal fiquei dez minutos sem falar com ele. Por que ele desapareceria na manhã em que terminamos o jogo?

Marx balançou a cabeça.

— Sinceramente, não sei. Mas eu moro com o Sam já faz três anos e meio e sei que ele é reservado e forte pra caramba. Morei com ele por dois anos antes de descobrir que ele tinha sofrido um acidente de carro. Durante anos, não tive ideia do que havia de errado com ele. Poderia ter sido qualquer coisa. Eu tentava descobrir mais, e eu notava as dificuldades dele, fazia o que podia para ajudar, embora ele não pedisse. Mas eu estava curioso, então dava uma deixa para ele falar. Uma pessoa normal provavelmente teria vontade de, tipo, *explicar* para a pessoa com quem morava o que estava acontecendo, mas não o Sam. Ele ama os segredos

dele. O que quero dizer é que estou preocupado, mas não estou *tão* preocupado.

— O que fez ele te contar sobre o acidente de carro? — Sadie perguntou.

— Ele nunca contou. Foi Bong Cha.

Sadie riu.

— Uma vez ele passou seis anos sem falar comigo.

— O que você fez? — Marx perguntou.

— Quer dizer, foi ruim, mas no fundo foi só um mal-entendido. É tão bobo e nerd que não consigo nem explicar. E eu tinha doze anos!

— Ele guarda rancor como ninguém.

Sadie balançou a cabeça.

— Eu não devia ter deixado ele me levar até a casa do Dov.

— Sadie, me escuta. O Sam vai ficar bem. Vai ter uma história, e todos nós vamos rir, te prometo. — Marx se levantou. — Estou no meio deste jogo muito emocionante, então vou terminar agora, se você não se importar.

Sadie assentiu. Ela entrou no quarto de Sam e deitou na cama. Ligou para Dov para avisar que não voltaria aquela noite.

— Por quê? — quis saber ele. — Você não tem nenhuma informação. Não há nada que possa fazer. É uma preocupação inútil. Venha pra casa.

— Vou esperar aqui caso ele ligue — disse ela.

Dov riu.

— Eu esqueço como você é jovem. Ainda está na idade em que confunde seus amigos e colegas com família.

— Aham — retrucou ela, tentando esconder a irritação.

— Quando tiver filhos, nunca mais vai se preocupar com um amigo desse jeito — Dov insistiu.

— Estou cansada — disse Sadie. — Tchau.

Sadie desligou o telefone, puxou o cobertor de Sam por cima da cabeça e então foi dormir.

Quando Sadie acordou, eram 20h da noite seguinte, e ela havia dormido por tanto tempo que Marx terminara *Ichigo*. Ela foi até a sala para perguntar se Sam já tinha ligado e encontrou Marx olhando para a tela escura e sorrindo gentilmente para si mesmo, como se estivesse em posse de um grande segredo.

— Marx?

Quando ele viu Sadie, correu até ela, a abraçou e a girou ao redor da sala.

— Marx! — gritou Sadie.

— Eu amei — disse ele. — Não tenho mais nada a dizer. — E então, em uma voz de ator estrondosa, gritou: — EU AMO ESTA MULHER E AMO ESTE JOGO! CADÊ ESSE SAFADO DO SAM?

Como que em resposta direta ao apelo de Marx ao universo, o telefone tocou. Sadie e Marx pularam para atender, mas ela estava mais perto e chegou primeiro.

— É ele — Sadie relatou a Marx. — Onde é que você tá, caramba?

Sam havia quebrado o tornozelo, o mesmo do pé machucado, e por causa do péssimo estado daquela perna inteira, teve que fazer uma cirurgia de emergência. Ele estava no Hospital Mass General em Boston e teria que ficar lá por mais uma noite, mas será que eles poderiam buscá-lo de manhã?

— Por que você não ligou? — perguntou Sadie.

— Eu não queria preocupar vocês — respondeu Sam.

— Ficamos preocupados *porque* você não ligou. — Sadie começou a chorar, liberando toda a tensão acumulada. — Achei que você tinha morrido. *Morrido*. Que tínhamos terminado o jogo... E sei lá.

— Sadie, Sadie, está tudo bem — tranquilizou Sam. — Estou bem. Você vai ver.

— Se fizer isso de novo, eu vou te matar — disse Sadie.

— Eu sei agora. Eu devia ter ligado. Sadie? Sadie? Você está aí?

Sadie estava assoando o nariz, então Marx pegou o telefone dela.

— Para constar, eu sabia que você estava bem. Eu terminei o jogo — Marx falou. — Vocês dois são gênios. E eu amo muito vocês dois. E é isso.

Sadie pegou o telefone de Marx.

— Nosso primeiro *playthrough* — comentou Sam. — Então, terminamos?

— Acho que sim — respondeu Sadie. — Quase. Têm algumas coisas...

— Ainda tenho algumas coisas também.

— Eu quero te ver — Sadie disse.

— Acho que o horário de visita termina às 21h — disse Sam. Já eram 20h15. — Acho que não vai dar tempo de chegar aqui e pegar uma folha de ponto para o serviço comunitário.

— Muito engraçado.

— Sério, provavelmente não vai dar tempo de você chegar aqui.

— Tá bom, Sammy — disse ela. — Eu te amo.

— Demais — completou ele.

— A gente te vê amanhã cedo.

Sadie desligou o telefone.

Em mais uma cama de hospital (mas a primeira com vista para o rio Charles), Sam sentiu-se incrivelmente solitário e com um pouco de pena de si mesmo. Estava enjoado por causa da anestesia e por não ter comido o suficiente nos últimos dois dias. Embora tivesse recebido uma boa quantidade de remédios, ainda sentia o pé o suficiente para saber que, quando o efeito das drogas passasse, a dor seria terrível. Ele estava preocupado com o que esse último contratempo acabaria custando (sua conta bancária estava quase zerada) e também com medo de resolver os problemas relacionados ao plano de saúde. O ortopedista dissera que a condição de seu pé era tão ruim que agora estava comprometendo o tornozelo.

“Tem um limite de vezes que um pé pode ser reconstituído até que seja melhor começar a considerar outras opções”, foram as palavras do médico.

As outras opções eram praticamente medievais. No mínimo, ele sabia que passaria alguns meses de muletas e estava apavorado com a perspectiva de aguentar o resto do inverno e de ter que depender ainda mais de Marx e Sadie. A razão pela qual Sam não tinha ligado para os amigos assim que acordou no hospital era porque estava com vergonha. Ele esperava que a queda não fosse tão ruim quanto acabou sendo. Esperava ser remendado e mandado para casa logo, com um frasco superfaturado de analgésicos, e que nenhum deles precisasse ser envolvido. Sam não queria que o vissem como fraco, embora fosse assim que se sentisse. Fraco, frágil, sozinho, exausto. Ele estava cansado do seu corpo, do seu pé pouco confiável, que não aguentava nem a menor expressão de alegria. Estava cansado de ter que se mover com tanto cuidado, de ter que ser tão cuidadoso. Ele queria ser capaz de saltitar, pelo amor de Deus. Ele queria ser Ichigo. Queria surfar, esquiar e pular de parapente, voar, escalar montanhas e edifícios. Queria morrer um milhão de mortes como Ichigo e, não importando o dano causado durante o dia, acordar amanhã, novo e inteiro. Ele queria a vida de Ichigo, uma vida de infinitos e puros amanhã, livres de erros e das evidências de ter vivido. Ou, se não pudesse ser Ichigo, pelo menos poderia estar de volta ao apartamento, com Sadie e Marx, fazendo *Ichigo*.

Justo quando Sam tinha conseguido se fazer sentir o mais miserável possível, Sadie e Marx apareceram atrás do painel de vidro da porta. Foi quase como uma miragem. Eles eram tão lindos, aqueles dois.

Mesmo que tivessem apenas quinze minutos para visitá-lo, Sadie e Marx decidiram pegar um táxi até o hospital assim mesmo.

— Quantas vezes você pode brindar ao seu primeiro jogo? — Marx tinha perguntado. Eles pararam em uma loja de bebidas para

comprar champanhe e taças de plástico.

Sam estava ao mesmo tempo envergonhado e feliz em vê-los. Ele sabia que estava horrível. A parte de baixo da perna estava engessada no que era mais ou menos o centésimo gesso de sua vida. E havia um hematoma multicolorido que cobria a bochecha e a testa dele. Seus amigos eram lindos e fortes, com suas bochechas rosadas pelo frio, os casacos de caxemira, os cabelos brilhantes. Se alguém visse os três juntos, tinha certeza de que pensariam que Sam pertencia a uma espécie diferente, mais fraca. Mas então se lembrou: *Eles não são só meus amigos. São meus colegas de trabalho*. Sam os havia transformado em colegas, e, de um jeito estranho, isso era reconfortante. *Ichigo* uniu os três para a vida toda.

Marx serviu um pouquinho de champanhe na taça de Sam.

— Espero que isso não dê problema com os remédios que te deram.

— O que aconteceu, afinal? — perguntou Sadie.

Sam tentou contar a história como se fosse uma anedota divertida. Falou sobre o pulo e o poema e a felicidade e o bem-estar generalizado que sentira ao completar o jogo. Ele omitiu a alucinação que teve com sua mãe.

— Você conhece esse poema? Alguma coisa sobre amor ser tudo o que existe.

— Isso é dos Beatles — disse Marx. — *All you need is love, love...*

— Não, tinha outra parte. Algo sobre “o peso e o andor”?

— É Emily Dickinson — Sadie respondeu. — *O peso deve adequar-se ao andor*. Usei esse poema em *EmilyBlaster*.

Sam riu.

— *EmilyBlaster*! Claro! Sim, eu estava pensando em como esses versos eram estranhos quando tropecei no meio-fio.

— Então, você está dizendo que foi culpa do poema? — Marx questionou.

— Sabe, minha turma inteira *odiou* aquele jogo — Sadie disse.

— Marx, o que foi que você falou quando jogou *EmilyBlaster*? — Sam quis lembrar.

— Eu disse que era o jogo de poesia mais violento que já joguei e que a pessoa que fez aquilo devia ser bem peculiar — respondeu Marx.

— Eu aceito esse elogio — disse Sadie.

— Então, o que fazemos com *Ichigo* agora que terminamos? — disse Marx.

— Mostramos para Dov e esperamos pra ouvir o que ele acha — respondeu Sam.

A enfermeira, que estava com seus sessenta e poucos anos e se aproximando da aposentadoria, deixou que eles ficassem até meia-noite. Estava gostando do som de suas risadas, das brincadeiras e das provocações gentis. Uma brincadeira que fazia sozinha para passar o tempo era tentar descobrir as relações entre pacientes e visitantes. Ela gostava de dar nomes às pessoas enquanto imaginava como eram suas vidas e os laços entre elas. O menino machucado ela batizou de Tiny Tim. O menino asiático, que parecia modelo ou galã de novela, era Keanu. A menina pequena, morena e bonita, com as sobrancelhas grossas e um nariz torto peculiar, era Audrey. Tiny Tim parecia um pouco mais jovem do que os outros dois. Audrey e Keanu não pareciam ser um casal, embora ela sentisse que Keanu gostaria que fossem. De uma forma estranha, a impressão era que Tiny Tim podia ser filho dos outros dois, embora isso não fizesse sentido por causa das idades. Talvez Tiny Tim fosse irmão mais novo de um deles? Talvez Audrey e Tiny Tim fossem um casal? Ou talvez os dois garotos fossem o casal? Keanu tinha sido tão gentil quando o outro garoto pediu água. E, ainda assim, a sensação de familiaridade entre Audrey e Tiny Tim era palpável. Enquanto Keanu estava sentado na cadeira, Audrey estava deitada na cama ao lado de Tiny Tim, seus dedos se tocando casualmente, como pessoas que se sentiam à vontade de verdade uma com a outra. Ela quase parecia ser uma extensão dele, e ele, dela. Existe

amor aqui, a enfermeira pensou. No final, decidiu, com certa decepção, que nenhum deles tinha qualquer envolvimento amoroso com os outros.

Apesar dos ferimentos de Sam, ele e Sadie continuaram a ajustar o jogo durante o resto daquele mês, e até o final de janeiro, estavam prontos para mostrá-lo para Dov. Ele tinha visto e aconselhado uma quantidade significativa do trabalho em andamento, mas não tivera a experiência de jogar do início ao fim e não sabia como tudo se encaixava. Sadie levou o drive com o jogo finalizado para o apartamento dele. Enquanto Dov começava a jogar, Sadie ficou circulando ao redor dele, dando dicas e fazendo comentários entusiasmados sobre cada momento do jogo. Ela estava nervosa com a reação dele, mas também estava incrivelmente orgulhosa de seu trabalho. Não queria que ele perdesse um único detalhe.

— Sadie, dá licença. Não consigo me concentrar com você em cima de mim. Eu quero jogar — pediu Dov.

— Ok — Sadie disse. — Vou ficar quieta.

Dov tinha chegado à fase sete, o mundo de gelo e neve, onde Ichigo encontra Gomibako, o monstro-fantasma que escraviza crianças perdidas, pela primeira vez.

— Eu posso sentir você me observando. Estou te ouvindo respirar.

Ele pegou a mão dela e a escoltou até o quarto.

— Agora seja uma boa menina — ordenou.

— Mas...

— Você não está me desobedecendo, está?

— Não, Dov.

— Foi o que pensei. — Ele a encarou. — Tira a roupa.

— Eu não quero — protestou ela. — Dov, está congelando aqui.

— Tira. A. Roupa. Você sabe o que acontece quando desobedece.

Sadie tirou a roupa.

Na primeira perna do relacionamento dos dois, Dov nunca havia expressado interesse em sadomasoquismo. Isso só começou quando eles voltaram, naquele outono. Sadie ficou excitada, pelo menos no início, e depois um pouco perturbada, insegura sobre o jogo que estavam fazendo e seus motivos. Dov não era abusivo. Ele sempre pedia o consentimento dela. Mas gostava de algemas e outros adereços mais complicados e de ficar dando ordens a ela. Gostava de fazê-la se despir, amarrá-la e amordaçá-la de vez em quando; gostava de dar tapas no rosto e na bunda dela e de puxar seu cabelo. Ele gostava de raspar seus pelos pubianos, o que fazia com o cuidado e a consideração de um artista. Fez xixi nela uma vez, mas, quando ela pediu para parar, ele parou, e nunca mais fez isso. Quando ele a machucava — e ele nunca a machucou muito —, era sempre carinhoso e ficava arrependido depois.

Dov também gostava de apanhar, o que não era algo que ela gostava de fazer. Na noite do aniversário de trinta anos dele, Dov pediu que Sadie desse um tapa em seu rosto.

— Mais forte — disse ele.

Ela obedeceu.

— Mais forte.

Ela obedeceu.

Depois que ela bateu nele com força suficiente, com os olhos lacrimejando e o rosto vermelho, ele telefonou para o filho em Israel. Sadie ouviu Dov conversando de forma carinhosa com o menino, em um hebraico melodioso que fazia com que ela se lembrasse do canto dos pássaros. O hebraico que Sadie sabia era de seu preparatório para o Bat Mitzvah, como os nomes corretos dos Dias de Reverência, então a única palavra que ela conseguia entender nem era hebraico. Era o nome do filho dele: Telêmaco, que Dov chamava de Telly. Telly tinha três anos.

Na noite em que ele pediu para voltarem, Dov serviu uma taça de vinho para Sadie e disse que a esposa tinha enfim concordado com o divórcio.

— Que bom — Sadie disse, cautelosa. — Se você estava se sentindo infeliz.

— Eu estava me sentindo infeliz — disse Dov. — Vai ser difícil e caro para mim, mas vai valer a pena no final.

Eles falaram ao mesmo tempo.

— Acho que não devemos voltar — disse Sadie. — Quero que nossa relação continue profissional.

— Eu quero voltar com você — disse Dov.

— Você não estava aqui no ano passado — completou Sadie. — Acho que não consigo passar por outro término com você.

— Você não vai precisar — argumentou Dov. — Eu prometo.

Mas voltando à noite em que Dov jogou *Ichigo* pela primeira vez.

Depois que tiveram o que Sadie considerou uma transa rápida, agradável e sem adereços, Dov abriu a gaveta da mesa de cabeceira e colocou uma algema em volta do pulso dela, e prendeu o outro lado na cabeceira da cama. Aconteceu tão rápido; ela nem teve tempo de protestar.

— Eu não quero que você saia desta cama até eu terminar de jogar *Ichigo* — ele mandou.

— Mas Dov — Sadie gritou. — Ainda faltam, tipo, treze horas de jogo.

Dov a ignorou e fechou a porta do quarto.

Mesmo algemada à cama, Sadie conseguia alcançar o telefone na mesinha, então ligou para Sam.

— Ele já terminou? — Sam perguntou, ansioso.

— Ele chegou no Gomibako — disse Sadie.

Muita coisa dependia da reação de Dov. Ele tinha contatos e influência na indústria. Se ele gostasse, poderia levar *Ichigo* para a sua editora de jogos, ou para outra. Poderia chamar a atenção para *Ichigo* de uma forma e com uma velocidade que Sadie, Sam e Marx sozinhos não conseguiriam.

— Por que você não volta pra cá? — disse Sam. — Podemos ir no cinema. Marx disse que *Marte Ataca!* está em cartaz no Sony

Fresh Pond.

— Você já pode sair?

— Eu vou ter que sair algum dia, Sadie. A gente pega um táxi. Vamos devagar.

— Sem pular?

— Sem pular, sem recitar poesia. Prometo.

Sadie olhou para seu pulso algemado.

— É melhor ficar aqui — disse. — Caso ele precise de mim — acrescentou.

Ela não tinha um livro para ler e, embora tivesse feito xixi recentemente, já estava começando a ficar com sede. Ela puxou os lençóis para se cobrir o melhor que pôde e tentou dormir, mas não estava cansada, e era estranho dormir com o braço acima da cabeça.

Não havia dúvida de que eles precisavam da Ulysses, mas ainda incomodava Sadie o fato de ter tido que usar a engine alheia. Dov era produtor de *Ichigo* e era tão conhecido que ela temia que as pessoas achassem que o trabalho *dela* era *dele*. Que não soubessem onde começava seu trabalho e onde terminava o dele.

Nesse ponto, Sadie não estava totalmente errada. Preste atenção em Dov, em entrevista ao blog *Gamedepot* para o lançamento de *Dead Sea II*.

GAMEDEPOT: Outro jogo que está fazendo bastante sucesso este ano é *Ichigo*, que usa sua engine Ulysses com resultados incríveis. Conte-nos como você se envolveu com *Ichigo*.

D.M.: Bem, Sadie [Green, programadora e designer, *Ichigo*] foi minha aluna. Ela é brilhante — sempre foi. Eu não gosto desse negócio de vender engines. Não tenho muito interesse em vender minhas ferramentas para outros designers. Pessoalmente, acho que o compartilhamento de engines teve um efeito embotante na criatividade em todos os jogos. É preguiçoso. Os jogos começam a ficar todos

iguais, a ter a mesma mecânica e a mesma física etc. Mas eu vi o que ela e Sammy [Masur, programador e designer, *Ichigo*] estavam tentando fazer, e aquilo me pareceu muito especial, algo no qual eu queria participar. Achei que Ulysses poderia ajudá-los. Olha, a engine não deve tirar nada do mérito do que Sadie e Sammy fizeram. A quantidade de trabalho que aqueles dois fizeram foi surpreendente. Eu sempre cito Sadie e Sammy como exemplo para meus alunos de quanto dois jovens e alguns computadores podem fazer por conta própria. Empresas de jogos ficaram muito grandes e impessoais. Você tem dez caras fazendo camadas de textura, dez caras fazendo modelagem e dez caras fazendo cenário, e outra pessoa escrevendo a história, e mais outra escrevendo o diálogo, e ninguém, literalmente ninguém, troca uma palavra. São como zumbis, com as cabeças em seus cubículos. É uma [expletivo] de um pesadelo.

GAMEDEPOT: Mas dá para ver sua influência. Na sequência de abertura, na tempestade, por exemplo.

D.M.: Ah. Talvez esteja lá, talvez não. Está lá se você souber procurar.

Quando Dov finalmente voltou para o quarto depois de zerar *Ichigo* pela primeira vez, havia lágrimas em seus olhos.

— É lindo pra caralho, Sadie.

— É bom? — ela perguntou. Ela queria ouvi-lo dizer com todas as palavras.

— Bom? — ele disse. — Sua garota louca e brilhante. Você me impressiona. Pensar que essa pessoinha tão pequena pode fazer algo assim.

Dov balançou a cabeça e deixou as lágrimas escorrerem pelo rosto, sem fazer nenhuma tentativa de enxugá-las. Ver Dov chorar fez Sadie chorar também. Foi diferente de quando ouviu a reação de

Marx — Marx era um fã. Com Dov, ela só sentiu alívio. Era como se a tensão que estava presa no corpo por dez meses, desde março, quando Sam a chamou para fazerem um jogo juntos, de repente tivesse sumido. Ela não sabia o que aconteceria com o jogo, se seria um lançamento silencioso, se receberia um grande acordo de publicação. Ela quase não se importava. Tinha feito algo que Dov Mizrah admirava e, por enquanto, isso era suficiente.

Ela queria ir até Dov, mas ainda estava algemada na cama. Ela ficou de joelhos, ainda nua, e estendeu a mão livre para ele, que a segurou.

— Eu te amo — ele disse.

— Eu te amo — ela declarou.

— E eu amo *Ichigo*. Quero conversar com Sammy e Marx amanhã cedo. Nós vamos ganhar muito dinheiro.

Ele começou a contar seus planos para *Ichigo*, falando rápido que nem um leiloeiro. Estava andando pelo quarto de um lado para outro, saltando em um pé só, gesticulando de forma fervorosa. Ela nunca tinha visto Dov tão empolgado.

— Ei, Dov — chamou ela. — Você se importa de...?

E sacudiu a algema.

III



JOGO SUJO

Ninguém tinha certeza de quem havia inventado o nome Jogo Sujo, embora todos os três, em vários momentos, tenham recebido crédito por isso. Marx pensou que tinha dado o nome por conta de uma fala de *A Tempestade* que ele gostava: “Sim, por duas dezenas de reinos, você entraria numa disputa, e eu chamaria a isso de *jogar limpo*.” Sadie achava que isso não fazia sentido — “jogar limpo” não era “jogar sujo”. E tinha certeza de que o nome Jogo Sujo derivava do fato de que “Isso é jogo sujo!” tinha sido o mantra não oficial de sua infância. Sadie repetiu isso tantas vezes que sua mãe ameaçou deduzir cinquenta centavos da mesada cada vez que a frase era pronunciada. Sam, por sua vez, estava certo de que ele havia batizado a Jogo Sujo: quando acordou no hospital com aquele tornozelo quebrado, conseguia se lembrar de ter pensado que a melhor coisa sobre os jogos é que eles podem ser mais justos que a vida. Um bom jogo, como *Ichigo*, era difícil, mas justo. Quem “jogava sujo” era a própria vida. Ele jurou que tinha escrito o nome em uma folha de papel ao lado da cama, mas ninguém jamais localizou esse papel. E, no que diz respeito a créditos, as histórias de Sam eram muitas vezes apócrifas, ou, pelo menos, uma engenharia reversa.

Quando foi falar com a Jogo Sujo sobre seu grande plano para vender *Ichigo*, Dov tinha uma pergunta:

— Então, Ichigo é um menino, certo?

— Nós não vemos a criança dessa maneira — respondeu Sam.

— *A criança?* — questionou Dov.

— O que Sam pensou, e eu concordo, é que o gênero não importa naquela idade. Então, nunca identificamos o gênero de Ichigo — explicou Sadie.

— É inteligente — disse Dov —, e com certeza não vai funcionar. Vocês querem vender esse jogo no Walmart, certo? Querem vender esse jogo para as pessoas do interior. Marx, você, que é uma pessoa prática, o que acha?

— Concordo completamente com o que Sadie e Sam decidiram — Marx respondeu leal e cuidadosamente. — E não afetou em nada minha experiência com o jogo. Eu sou um cara e vi Ichigo como um menino.

— Tá vendo — disse Dov. É exatamente isso. É exatamente o que estou dizendo. Ichigo tem que ser menino. Pessoal, admiro a criatividade de vocês, mas por que se colocar em desvantagem por uma ideia academicista de Harvard que ninguém vai notar de qualquer jeito?

— Dov, por que Ichigo tem que ser menino? Por que não pode ser uma menina? — questionou Sadie.

— Você sabe muito bem que jogos com personagens femininas vendem menos — disse Dov.

— Mas o *Dead Sea* tem uma garota como personagem principal — Sadie protestou. — E vendeu o quê? Um milhão de cópias?

— No mundo, sim, mais do que isso. Mas nos Estados Unidos, só 750 mil.

— É um sucesso enorme.

— Teria vendido o dobro se eu não tivesse feito a personagem menina. Mas eu não *me* tinha como conselheiro.

Sadie estava rasgando uma folha de papel do caderno e formando uma pilha organizada. Dov colocou a mão sobre a dela para detê-la.

— Ouçam, pessoal, não é o meu jogo. Vocês decidem. É apenas o meu conselho. Se essa história de “a criança” for importante pra vocês, deixem como está. Se querem que Ichigo seja menina, tudo bem. A parte boa é que é um jogo brilhante e vocês têm todas as opções. Podemos deixar isso de lado até que os editores avaliem, se quiserem.

As duas melhores ofertas para *Ichigo* foram da Cellar Door Games, onde Sadie tinha sido uma estagiária insignificante, e da Opus Interactive, uma divisão da empresa de PCs Opus Computers, com sede em Austin, no Texas.

A Cellar Door não considerava o gênero neutro de Ichigo um problema. Era uma empresa jovem, administrada por recém-formados do MIT, e eles achavam que um Ichigo sem gênero era “inovador e descolado”. Ofereceram um adiantamento relativamente modesto, um generoso acordo de divisão de lucros, e um novo adiantamento para o próximo jogo, que não precisava ser uma continuação de *Ichigo*. “Não queremos apenas fazer parte de *Ichigo*”, Jonas Lippman, o CEO de 29 anos da empresa, disse. “Queremos fazer parte, hum, de vocês. Desculpe, isso saiu estranho. Eu não sei se a sua empresa já tem nome.”

A Opus Computers ofereceu um adiantamento muito maior — cinco vezes maior. Estava lançando um novo notebook para jogos, o Opus Wizardware, e o plano era enviar *Ichigo* pré-instalado em cada

PC Opus Wizardware vendido durante a temporada de Natal de 1997. Eles achavam que *Ichigo*, com seus gráficos e personagens elegantes e limpos, e seu drama familiar emocionante, era o game perfeito para vender notebooks especializados para quem achava que só era possível jogar ótimos games em consoles. Eles queriam uma continuação para *Ichigo*, entregue antes da temporada de Natal de 1998, pelo qual pagariam o dobro. E sim, para a equipe de aquisições texana totalmente masculina, *Ichigo* era definitivamente um menino — nunca houve discussão.

Sadie queria escolher a Cellar Door. Ela preferia o contrato mais livre que eles ofereceram, e a verdade era que não gostava dos caras da Opus. A Opus levou os quatro de avião para o Texas para conhecer os diretores da divisão de jogos. Aaron Opus, o mandachuva cinquentão bigodudo, diretor da empresa, usava o combo chapéu-de-caubói-botas-gravata-fina-fivela-de-prata-jeans da cabeça aos pés e surpreendeu a todos ao aparecer na reunião. Mais tarde, de volta ao hotel, Sadie comentou com Dov que Aaron Opus parecia comprar todas as suas roupas nas lojas temáticas de faroeste que ficavam na estrada do aeroporto de Austin. Mas Dov achou Aaron Opus divertidíssimo.

— Eu amo essa palhaçada de caubói — disse ele.

— É uma fantasia — Sadie protestou. — Opus é de Connecticut. Ele estudou em Yale.

— Eu adorei o cara! Vou parar em uma dessas lojas antes da gente ir embora — insistiu Dov. — Homens de verdade usam pelo menos três tipos diferentes de animais mortos.

— Nojento — comentou Sadie.

Na reunião, Aaron Opus se desculpou se parecia abatido, mas tinha ficado acordado por duas noites jogando *Ichigo*.

— Todo mundo já te conhece, sr. Mizrah — ele disse a Dov. Depois se virou e se dirigiu a Sam: — Então, você é o programador?

— Sou *um* programador — disse Sam. — Mas Sadie é a programadora.

— Nós criamos o jogo juntos — disse Sadie.

Aaron Opus assentiu. Ele estudou o rosto de Sam, depois o de Sadie, e então voltou a sua atenção para Sam.

— O garotinho, Ichigo. Ele se parece muito com você — comentou Aaron Opus. Ele assentiu por mais um tempo, como se decidisse algo. — Uhum. Você é a cara do jogo, acho.

Quando voltaram para Cambridge, eles revisaram exaustivamente as duas ofertas. Sadie disse que gostava da Cellar Door porque não precisariam fazer uma continuação e porque sentiu que a empresa combinava mais com eles. Sam disse que nem entendia por que estavam levando a oferta da Cellar Door em consideração quando a Opus tinha oferecido muito mais dinheiro. Dov disse que as duas ofertas eram boas, mas diferentes, e dependia do que eles queriam. Acrescentou que os termos da divisão de lucros que a Cellar Door estava oferecendo eram melhores, então eles poderiam até ganhar mais dinheiro a longo prazo. Marx disse que também tinha gostado da liberdade criativa que a Cellar Door oferecia, mas achava que a Opus tinha o potencial de tornar *Ichigo* maior. Opus tinha garantido que *Ichigo* seria destaque na campanha publicitária multimilionária para o Opus Wizardware. Se o jogo fizesse o sucesso que eles achavam que poderia fazer, Opus tinha planos para séries de animação, balões do Dia de Ação de Graças da Macy e muitos produtos de *Ichigo*. A Cellar Door não tinha equipe nem dinheiro para fazer esse tipo de coisa acontecer, não tão rápido.

No final da noite, Marx, Dov e Sam estavam do lado da Opus. Sadie era a única a favor da Cellar Door.

— É o tipo de dinheiro que muda a vida de uma pessoa — argumentou Sam. — Sendo muito sincero.

— Mas eu não quero passar mais um ano dessa vida *mudada* fazendo uma continuação de *Ichigo* — retrucou Sadie.

— Eu entendo — disse Marx. — E apoio a Sadie, se é isso que ela quer. O jogo é de vocês, então vocês é que têm que decidir.

Sam pediu a Sadie que fosse até a sacada para que pudessem conversar. Ele ainda estava engessado e não conseguia se locomover muito bem; do contrário, teria preferido dar uma volta com ela. Achava que pensava melhor e era mais persuasivo quando estava em movimento.

Sadie falou primeiro.

— O adiantamento da Cellar Door é bom, e eles entendem de verdade o jogo que estamos tentando fazer — ela ponderou. — E vamos poder passar o próximo ano fazendo algo novo, melhor. Como você pôde desistir tão rápido do que a gente decidiu sobre o gênero de *Ichigo*? Achei que isso era importante pra você.

— E é, mas é muito dinheiro — disse Sam.

— Por que de repente você se importa tanto com dinheiro? — perguntou Sadie. — Você tem vinte e dois anos, de quanto dinheiro precisa? Se queria ganhar dinheiro, nunca deveria ter feito o jogo. Poderia ter participado do recrutamento de Harvard e acabado com um emprego milionário no Bear Stearns, como todo mundo da sua turma.

— Você nunca foi pobre — disse Sam —, então não entende. — Ele parou de falar. Odiava admitir vulnerabilidades, mesmo para Sadie. — Eu peguei empréstimos para pagar a faculdade. Devo uma fortuna por conta do atendimento no pronto-socorro e da cirurgia no meu pé, e se não começar a pagar, as contas vão para meus avós. No momento, tenho menos que zero dólar. Marx está pagando o aluguel, e eu estou usando o cheque especial pra comer. Se a gente aceitar a oferta da Cellar Door, não vou ter como viver enquanto fazemos o próximo jogo. Eu preciso desse dinheiro, Sadie, mas sinceramente também acho que é a melhor oferta, aquela que pode fazer *Ichigo* explodir mesmo. E sei que você sabe disso. Acho que você não gosta deles, na verdade, porque pensaram que eu era o programador.

Sadie sentou-se no chão da varanda. Ela detestava os caras da Opus, e a ideia de fazer uma continuação de *Ichigo* para eles fazia

com que ela se sentisse sendo algemada e vendada e amordaçada, presa em um saco e jogada no fundo do mar.

Sam estava lutando para se abaixar e se sentar ao lado dela. Sadie ofereceu a mão, mas, mesmo com a ajuda dela, ele ainda aterrissou meio que com força demais. Sam colocou a cabeça na curva do ombro dela; o peso estava adequado ao andor.

— Faço o que você quiser.

— Tá bom, Sam — disse ela. — Opus será.

Quando Ichigo se tornou um menino de verdade, sua identidade e a de Sam tornaram-se cada vez mais inseparáveis. Outras pessoas além de Aaron Opus começaram a dizer que Sam *parecia* com Ichigo — e parecia, um pouco. Elas devoravam a empolgante e trágica biografia de Sam: o acidente na infância e os videogames como forma de ser invencível, o avô coreano com a pizzeria e o fliperama de *Donkey Kong*. Tentavam encontrar maneiras de sobrepor a biografia de Sam e a de Ichigo. Ambos foram separados dos pais em tenra idade. Sam era asiático e Ichigo era asiático — em 1997, ninguém fazia distinção entre japoneses e coreanos; Sam ser asiático era o suficiente. Como as pessoas — críticos, jogadores, o departamento de marketing da Opus — conseguiam enxergar Sam no jogo com tanta facilidade, *Ichigo* passou a ser ideia de Sam, não de Sadie, e como tal, ele se tornou o criador do jogo. (Quanto ao seu relacionamento com Sadie, eles não eram irmãos nem casados/divorciados, não estavam namorando nem nunca namoraram, e, portanto, as pessoas achavam seu relacionamento misterioso e difícil de comunicar demais para valer ser explorado.)

Como parte da divulgação, a Opus enviou Sam a todas as conferências de jogos, que eram eventos muito menores naquela época. Sadie poderia ter escolhido acompanhá-lo, mas achava que seu tempo seria mais bem gasto nos novos escritórios da Jogo Sujo (com iluminação fluorescente e carpete industrial, mas pelo menos

não mais na sala de Marx). Ela estava supervisionando a continuação de *Ichigo* e completando seu bacharelado no MIT ao mesmo tempo. Além disso, Sam gostava mais de ser o centro das atenções. Ela não invejava isso: ele gostava de entrevistas; gostava de discursar para multidões; ele gostava de sessões de foto. Alguém tinha que fazer isso, e Sadie se sentia desconfortável falando sobre o trabalho — o trabalho, ela achava, de forma ingênua, devia falar por si. Sadie tinha vinte e dois anos quando *Ichigo* foi lançado e ainda não tinha descoberto quem ela era em público. (Ela mal sabia quem era em particular.) Existiam tão poucas mulheres renomadas no ramo dos games que não havia exatamente um manual de como uma designer de jogos deveria se apresentar. Mas o fato era que ninguém na Opus queria que Sadie fizesse isso. Os homens da empresa *queriam* que Sam fosse o rosto de *Ichigo*, e ele era. A indústria de jogos, como muitas, adora seus garotos prodígio.

Ainda assim, Sadie tinha que concordar, mesmo que apenas para si mesma: não era só que Sam *gostava* de promover o jogo; ele era melhor do que ela nisso. Antes do lançamento do jogo, eles fizeram uma participação em uma conferência de vendas em Boca Raton. Eles nunca tinham falado para tantas pessoas, cerca de quinhentas. Sam estava nervoso, mas Sadie, não. Ele andava de um lado para outro nos bastidores improvisados até o momento em que foram chamados ao palco.

— Acho que vou vomitar — dissera Sam.

— Vai ficar tudo bem. — Sadie apertou a mão dele e serviu um copo de água. — São só algumas centenas de nerds em um salão de hotel.

— Não gosto de tantos olhos em mim — disse Sam. Ele passou os dedos pelo cabelo, que tinha ficado todo frisado na umidade da Flórida.

Mas, assim que pisaram no palco, o nervosismo de Sam desapareceu e ele se transformou no convidado de talk show mais

divertido do mundo.

Quando faziam uma pergunta a Sadie, tipo: “Como vocês dois se conheceram?”, ela dava uma resposta específica, que em geral não passava de duas frases. “Bem, nós dois somos de Los Angeles. E nós dois gostávamos de jogar videogame.”

Quando faziam uma pergunta a Sam, ele a transformava em uma novela. A história podia durar quinze minutos e fazer um desvio prolongado pela infância dele sem que ninguém parecesse nem um pouco entediado.

— No dia em que conheci Sadie, não falava com ninguém fazia seis semanas, literalmente seis semanas. Mas isso é outra história. Vou contar em outro momento, quando virarmos melhores amigos. Mas a coisa mais importante que vocês precisam saber é que Sadie não conseguia fazer o Mario pular no topo do mastro da bandeira. Isso foi antes da internet. Não dava para roubar. Você tinha que conhecer alguém que *sabia*... — A multidão se inclinou para a frente enquanto ele falava, riu de suas piadas, explodiu espontaneamente em aplausos. As pessoas o *amavam*. Ele ficava mais bonito na frente de uma multidão; sua deficiência, menos aparente; sua voz, calorosa e decidida. Era como se todos esses anos Sam estivesse esperando por uma plateia. Sadie ficou maravilhada com aquela transformação. Onde seu parceiro introvertido tinha ido parar? Quem era aquele contador de histórias? Quem era aquele palhaço?

E, ao lado dele, Sadie sentiu-se pequena.

Ichigo II: Go, Ichigo, Go saiu em novembro de 1998, quase um ano depois de *Ichigo: Uma criança do oceano*. No segundo jogo, a irmã mais nova de Ichigo, Hanami, se perde em mais uma tempestade, e Ichigo, agora com onze anos, precisa encontrá-la. O segundo jogo vendeu um pouco mais que o primeiro, mas era considerado, em grande parte, uma forma de se aproveitar da reputação e do sucesso do original. A maioria dos críticos, incluindo Sadie e Sam, achava que o jogo era, do ponto de vista criativo, um passo para trás. Não que o segundo *Ichigo* fosse ruim, mas o que parecia era mais do mesmo. *Ichigo II* não levou o personagem Ichigo em uma nova direção; não foi revolucionário graficamente, tecnicamente, ou em termos de narrativa.

Na noite em que Sadie disse a eles que não queria fazer um terceiro *Ichigo*, Marx e Sam tinham acabado de voltar de uma turnê de divulgação de *Ichigo II* que havia durado um mês inteiro. Foi uma das separações mais longas que os três tiveram desde o verão em que tudo começou.

— Para mim a série já deu o que tinha que dar — disse ela. — Acho que não temos mais nada para fazer, do ponto de vista criativo.

Eles estavam jantando no apartamento da Kennedy Street que Sam e Marx ainda dividiam.

— Então, o que você quer fazer em vez disso? — Marx perguntou.

— Tenho algumas ideias — disse Sadie —, mas acho que essa é outra discussão.

— Podemos pegar o velho quadro-branco a qualquer momento — disse Marx.

— Espera — disse Sam. Até aquele momento, ele estivera ouvindo em silêncio. — Não podemos deixar Ichigo assim, Sadie. Não tivemos tempo para fazer um ótimo *Ichigo II* por causa do cronograma arbitrário da Opus. Você não quer fazer um terceiro jogo que seja ótimo?

— Talvez um dia.

— Quero dizer, ele é nosso filho — insistiu Sam. — Você não pode abandonar nosso filho numa continuação de merda.

— Samson — Sadie falou, em um tom de advertência. — Eu posso fazer o que eu quiser.

Sam se levantou, estremecendo.

— Você está bem? — Marx perguntou.

— Só cansado — respondeu ele. — Sadie, você não pode decidir sozinha o que a gente vai fazer a seguir. Se não vamos fazer *Ichigo III*, coisa de que eu discordo, você tem que nos dar uma ideia do que gostaria de fazer em vez disso.

— Sam, seu pé está sangrando — avisou Marx.

— É, isso tem acontecido um pouco — retrucou, despreocupado.

— Você precisa ir no médico.

— Marx, foda-se o meu pé, ok? Vou resolver isso.

Sam odiava quando suas doenças se tornavam um tópico de discussão.

— Não fala assim com o Marx. Ele só está tentando garantir que você não acabe inconsciente na rua de novo — brigou Sadie.

— Não tem problema — disse Marx. — Sério.

— Você deveria se desculpar — Sadie insistiu.

— Desculpa, Marx — Sam disse, sem convicção, e imediatamente virou-se de novo para Sadie. — Sério, você não quer falar sobre as suas ideias comigo, seu parceiro?

Sadie começou a empilhar pratos.

— Se vocês já terminaram, vou lavar a louça.

— Você não precisa fazer isso — disse Marx.

— Eu sou visita — Sadie insistiu. — É educado.

Marx começou a ajudá-la. Ela foi até a cozinha, e Sam a seguiu, mancando.

— Você não quer falar sobre as suas ideias comigo, seu parceiro? — ele repetiu.

— Eu falaria — Sadie disse com uma voz controlada. Ela colocou os pratos na pia. — Se você estivesse aqui.

— Você podia ter ido com a gente — disse Sam. — Eu pedi várias vezes pra você ir com a gente.

— Não dava para todo mundo sair de férias por dois anos.

— Sadie, era trabalho de verdade — disse Sam.

— Eu também trabalhei de verdade — retrucou ela. — Eu tive que fazer a continuação de *merda*.

— Bem, você com certeza fez isso.

— Ei, Sam, com todo o respeito, vai se foder — disse Sadie.

— Amigos, romanos, compatriotas — disse Marx —, se acalmem.

Sadie bateu a porta e voltou direto para o apartamento que dividia com Dov. Ele estava em Israel, visitando o filho e a esposa, de quem, dois anos depois, ainda não tinha conseguido se divorciar.

Quando chegou ao apartamento, o telefone estava tocando, mas ela não atendeu. Quem quer que fosse não deixou recado. Ela sabia que só podia ser Sam ou Dov, e não queria falar com nenhum dos dois.

Não era como se ela não tivesse outras opções. Se Sam estivesse decidido a fazer *Ichigo III*, ela poderia deixar a Jogo Sujo. Tinha cumprido suas obrigações com a Opus, e não tinha um contrato de trabalho com a empresa; nenhum deles tinha. Ela não precisava de Sam ou Marx. Poderia ficar por conta própria, fazer um novo jogo sozinha. O telefone tocou novamente, e a ligação caiu na secretária eletrônica:

— Sadie. É o Dov. Atende.

Ela atendeu o telefone. Eles conversaram sobre assuntos do dia a dia, aí Sadie disse:

— Se eu quisesse fazer um jogo sozinha, tipo, sem o Sam, seria um grande erro?

— O que houve? — perguntou Dov.

— Nada — disse Sadie. — A gente brigou.

— Sadie, isso é completamente normal. As melhores equipes passam o tempo todo na garganta uns dos outros. Faz parte. Se não estão brigando, então alguém não se importa o suficiente. Peça desculpas. Siga em frente.

Sadie não teve vontade de explicar a Dov que *não se arrependia* do que dissera e de apontar que ele não tinha respondido à pergunta.

— Entendi — disse. — Obrigada, Dov.

Às onze e meia, Sadie estava de pijama, de dentes escovados, pronta para ir se deitar. Ela se perguntou se isso era o que outras pessoas de vinte e três anos faziam nas noites de sexta-feira. Ela se perguntou se, quando tivesse quarenta anos, lamentaria não ter transado mais e ido para a balada mais vezes. Mas ela não gostava de muitas pessoas e nunca tinha ido a uma festa da qual não quisesse ir embora imediatamente. Odiava ficar bêbada, embora gostasse de fumar um baseado de vez em quando. Gostava de jogar videogame, ver filmes estrangeiros, comer bem. Gostava de dormir cedo e acordar cedo. Gostava de trabalhar. Gostava de ser boa em seu trabalho e sentia orgulho do fato de ser bem paga por ele. Ela sentia prazer em coisas organizadas — um código eficiente, um armário em que cada item estava em seu lugar. Gostava da solidão e dos pensamentos de sua própria mente criativa e interessante. Gostava de ficar confortável. Gostava de quartos de hotel, toalhas macias, suéteres de caxemira, vestidos de seda, sapatos oxford, brunches, papelaria de qualidade, condicionadores caros, buquês de gérberas, chapéus, selos postais, livros de arte, marantas, documentários da PBS, chalá, velas de soja, yoga. Ela

gostava de ganhar uma ecobag quando doava para uma causa beneficente. Era uma leitora ávida (de ficção e não ficção), mas nunca lia o jornal, exceto as seções de artes, e se sentia culpada por isso. Dov costumava dizer que ela era burguesa. Ele dizia isso como um insulto, mas ela sabia que provavelmente era verdade. Seus pais eram burgueses, e ela os adorava, então, é claro, tinha se tornado burguesa também. Ela gostaria de ter um cachorro, mas o prédio de Dov não permitia animais.

Mas a razão pela qual ela mantinha seus hábitos burgueses era para fazer trabalhos que não fossem burgueses. Se fosse cuidadosa, poderia evitar comprometer seu trabalho.

A campainha tocou.

Ela ignorou.

Ouviu a voz esganiçada de Sam chamando da rua.

— SADIE MIRANDA GREEN, A SUA LUZ TÁ ACESA QUE EU TÔ VENDENDO.

Ela ignorou.

— SADIE, ESTÁ FRIO AQUI FORA. ESTÁ NEVANDO DE NOVO. POR FAVOR, DEIXE SEU MELHOR E MAIS VELHO AMIGO SUBIR.

Sadie continuou ignorando. Se Sam congelasse, era culpa dele.

Ela espiou pela cortina e olhou para a rua. Sam estava com a bengala, que vinha usando com cada vez mais frequência. Não conseguia se lembrar da última vez que o vira sem ela. Abriu o portão do prédio pelo interfone.

— O que você quer?

— Quero saber suas ideias — disse Sam. — Quero mesmo saber. Adoro ouvir suas ideias. É minha coisa favorita no mundo. E eu não quero forçá-la a fazer uma continuação que você não quer fazer. Você é minha parceira, e eu não esqueci o que fez por mim quando concordou com o negócio na Opus. Mas eu amo Ichigo. Amo o que nós fizemos, e muitas outras pessoas amam Ichigo também. Acho que devemos, em algum momento, terminar a

história dele em grande estilo. Mas entendo que você esteja cansada dele no momento.

— *Ichigo III: Sayonara, Ichigo-San* — disse Sadie.

Sam riu.

— Não é tão ruim.

Sam estava apoiado no pé bom, do jeito cada vez mais torto que tinha que ficar de pé, e Sadie sentiu o peito se encher de amor e preocupação por ele. Qual era a diferença, no final? Nunca valia a pena se preocupar com alguém que você não amava. E não era amor se você não se preocupava.

— Você pelo menos pegou um táxi para vir pra cá?

— Sim, senhora, agora posso pagar um táxi.

— Marx deixou você sair assim?

— Marx não é meu guardião.

— Mas ele é o sensato.

— Ah, não culpe o Marx. Ele não sabe que eu saí. Foi para a casa da Zoe — Sam relatou.

— Ele ainda está com ela? Essa tá durando — comentou Sadie.

— Acho que estão apaixonados. — Sam bufou, como se aquela ideia, de paixão, fosse ridícula.

— Você desaprova, é isso?

— Marx está sempre apaixonado. Ele é uma prostituta sentimental. O que pode significar o amor quando você o encontra em tantas pessoas e coisas?

— Marx é ótimo — disse Sadie. — Acho que ele tem sorte.

— Não existe sorte.

— Claro que existe. É aquele dado poliédrico gigantesco que você joga no Dungeons & Dragons.

— Muito engraçado — disse Sam. — Cadê o Dov, aliás?

— Ele já saiu de férias.

Sam observou Sadie. Ele era especialista em seus humores e cores.

— Você ainda está apaixonada?

— Eu já estive?

— Que tristeza.

— Eu adoro ele. Eu quero matar ele. É normal. É complicado. Não quero falar sobre Dov. — Ela bocejou e se mexeu no sofá para abrir espaço para Sam. — Bem, você já está aqui. Então aproveita e fica. Marx vai me matar se eu te mandar para casa nesse tempo.

Sam se sentou ao lado de Sadie. Ela ligou a TV e eles ficaram vendo o programa do Letterman por um tempo. Quando os truques estúpidos dos animais de estimação começaram, Sadie tirou o som da TV e Sam se virou para ela, esperando que falasse. Ela analisou o rosto redondo do amigo, tão familiar para ela. Era quase como olhar para si mesma, mas através de um espelho mágico que permitia ver toda a sua vida. Quando olhava para ele, Sadie via Sam, mas também Ichigo e Alice e Freda e Marx e Dov e todos os erros que havia cometido, e todas as suas vergonhas e medos secretos, e todas as melhores coisas que tinha feito também. Às vezes, ela nem *gostava* dele, mas a verdade era que ela não sabia se uma ideia valia a pena de ser desenvolvida até que também passasse pelo cérebro do Sam. Era só quando ele repetia a ideia dela de volta, ligeiramente modificada, aprimorada, sintetizada, reorganizada, que Sadie conseguia dizer se era boa. Ela sabia que, se contasse a ele sua nova ideia, no mesmo instante se tornaria dele também. Os dois subiriam ao altar de novo, alegremente quebrando outro copo, na saúde e na doença. Ela respirou fundo.

— O jogo que eu quero fazer se chama *Both Sides*.

Sadie teve a ideia de *Both Sides* na noite em que Sam desapareceu e ficou revirando aquilo na cabeça desde então. Não era muita coisa na época. Um vislumbre de uma noção de um nada de um sussurro de um fragmento de uma ideia. Quando estava refazendo o caminho que havia percorrido com ele naquele amanhecer cheio de promessas, tinha ficado impressionada ao perceber como exatamente a mesma rota poderia parecer tão diferente. Um minuto Sam estava lá, o jogo tinha sido concluído e o mundo estava repleto de potencial. Doze horas depois, Sam tinha sumido, o jogo estava longe de seus pensamentos, e o mundo era sombrio e violento. *É o mesmo mundo*, ela pensou, *mas eu estou diferente. Ou é um mundo diferente, mas eu sou a mesma?* Por um momento, ela se sentiu perigosamente deslocada de seu corpo e da realidade, e teve que sentar para sentir o chão sob os pés antes de voltar a procurar por Sam.

Ela já tinha sentido algo assim antes. Durante seu último ano do ensino médio, uma amiga próxima morreria por conta de um distúrbio alimentar. Muito antes de Sadie saber sobre o transtorno alimentar, ela e a amiga às vezes jogavam o que chamavam de jogos de comer. A amiga declarava que era “dia da alface” ou “dia da barra de cereal” ou “dia da sopa” ou “dia de matzá”, e as duas tentavam comer só aquele item por vinte e quatro horas. Aos catorze anos, Sadie pensava que era uma piada, e os jogos de comer a atraíam devido à sua natureza organizada e obsessiva. Ela não tinha percebido que esse jogo significava outra coisa, algo no fundo mortal para a amiga. Foi Alice quem disse a ela: “Isso é muito

sério, Sadie. Não dá para passar um dia inteiro comendo alface.” O jogo terminou pouco tempo depois, a participação de Sadie nele pelo menos, e ela e a amiga se afastaram.

No funeral da amiga, o caixão estava aberto. Quando Sadie olhou, a sensação foi quase de estar olhando para si mesma. Sentiu como se ela tivesse morrido, como se fosse ela quem deveria ter morrido e que, de alguma forma, ela e a amiga tinham trocado de lugar. Ficou tão perturbada que saiu correndo do velório, pedindo desculpas aos pais devastados da amiga.

Na noite em que Sam desapareceu, ocorreu a Sadie que nada na vida era tão sólido quanto parecia. Um jogo bobo pode ser mortal. Um amigo pode desaparecer. E, por mais que uma pessoa possa tentar se proteger disso, a possibilidade de algo diferente acontecer está sempre lá. *Estamos todos vivendo, no máximo, metade de uma vida*, pensou. Havia a vida que você viveu, que consistia das escolhas que você fez. E aí havia outra vida, aquela das coisas que você não tinha escolhido. E às vezes aquela outra vida parecia tão palpável quanto a que você estava vivendo. Às vezes parecia que você podia estar andando pela Brattle Street e, sem aviso, escorregar para a outra vida, como Alice caindo na toca do coelho que levava ao País das Maravilhas. Você terminaria uma versão diferente de si mesmo, em alguma outra cidade. Mas não seria um lugar estranho, como o País das Maravilhas, de jeito nenhum. Porque você teria imaginado, desde o início, que as coisas pudessem ter acontecido daquela forma. Você sentiria alívio, porque sempre se perguntou como seria aquela sua outra vida. E de repente saberia.

Mas Sadie não falou nada disso para Sam.

— Você já ouviu falar de *Colossal Cave Adventure*? — começou.

— Claro, mas nunca joguei. É antigo, né?

— É *muito* antigo — disse ela. — Todo em texto, sem gráficos.

— Você não está me dizendo que quer fazer um jogo assim, está?

— Não. Claro que não. Mas tem essa parte do jogo que me assombra. Você sabe que, no jogo, tem que passar por um monte de cavernas?

— Foi o que eu imaginei.

— Então, é um saco porque às vezes você tem que voltar para o chalé do início do jogo para pegar suprimentos e tal. Para resolver o problema de ir das cavernas à cabana, os programadores inventaram um comando especial, Xyzzy.

— Zizzy? — repetiu Sam.

— Isso. Se escreve X-Y-Z-Z-Y. Quando você usa o comando Xyzzy, pode trocar entre dois lugares, como mágica.

— Parece um *cheat*. — Sam odiava jogos que facilitavam demais um processo físico.

— Não — Sadie disse —, é genial, na verdade. É a melhor parte do jogo, porque reconhece que o mundo em que você está jogando *não* é o mundo real. E, como você não está no mundo real, não precisa se mover como se estivesse. E é assim que eu quero que nosso jogo seja. Como Xyzzy. Só que, em vez de alternar entre dois lugares como em *Adventure*, o jogo vai alternar entre dois mundos. Tipo, em um mundo, você é uma pessoa comum vivendo uma vida comum, e no outro, você é o herói. E o jogo permite que você jogue os dois lados. Ainda não resolvi tudo. Ainda estou no início.

Sam tirou os óculos e os colocou na mesa de centro.

— Entendi. Então, os dois mundos devem ter estéticas e mecânicas diferentes.

— Isso — disse Sadie. — Exatamente. É como Oz e Kansas, se Dorothy pudesse alternar entre eles o tempo todo.

— Um lado é como o novo *Zelda*, em primeira pessoa e gráficos em 3D, coisa de alta qualidade que ocupa um disco rígido inteiro. E o outro lado é simples. Não como um fliperama simples dos anos 1980, mas um retorno ao estilo da Sierra em *Kings Quest IV*, alguma coisa assim. Perspectiva em terceira pessoa. Simples o suficiente para jogar on-line.

- Exatamente.
- Qual é a história?
- Talvez seja sobre uma garota. Ela tem uma vida ruim em casa. Sofre bullying na escola. Mas, no outro mundo, ela é...
- Espera — disse Sam. — Me deixa anotar.

Na tarde seguinte, Sam pegou um táxi de volta para a Kennedy Street. Eles ficaram acordados a noite toda, e ele estava cansado e contente. Passou tanto tempo promovendo os jogos de *Ichigo* que não teve tempo de perceber o quanto havia sentido falta da colaboração deles. Sadie pode ter pensado que Sam estava de férias, mas promover os jogos *tinha* dado muito trabalho. Algumas coisas tinham sido divertidas — as entrevistas com os jornalistas mais observadores; o mascote de Ichigo que Opus tinha criado para a Conferência de Desenvolvedores de Jogos; as crianças que começaram a se fantasiar de Ichigo e Gomibako; os fãs que não se cansavam de Sam Masur, o criador que era igualzinho à criação! A maior parte da divulgação, porém, tinha sido maçante. Tinha sido contar as mesmas histórias repetidas vezes, mas agir como se fosse a primeira vez. Tinha sido ouvir pessoas burras fazerem observações burras sobre *Ichigo*, o bebê deles, e ter que agir como se essas observações fossem agradáveis, incisivas e originais. Tinha sido revelar seus traumas pessoais para a diversão do público que queria comprar jogos. Tinha sido frequentar conferências de vendas decadentes. Tinha sido sessões de autógrafos em lojas caindo aos pedaços no meio do nada. Tinha sido sorrir para fotos até ficar com dor de cabeça. Tinha sido aguentar intermináveis viagens de avião e filas para alugar carros. Tinha sido sentir seu pé doer cada vez mais com o passar do ano e tentar esquecer a dor. Sam estava acostumado a fazer isso, mas duas semanas antes o pé começou a sangrar. O sangue era mais difícil de ignorar. Ele estava em um evento promocional na FAO Schwarz em Nova York. Um garotinho puxou a manga de Sam.

— Seu Ichigo, você se machucou.

Sam olhou para baixo. De fato, seu tênis branco estava com uma grande mancha vermelha bem no meio.

— Acho que é tinta — desconversou Sam, envergonhado.

De volta ao quarto de hotel, ele fez um curativo no pé, certificando-se de não sujar de sangue o carpete, então jogou os tênis no lixo.

A questão era que alguém precisava promover os jogos, e Sadie tinha deixado claro que não queria ser essa pessoa.

O que Sam mais amava era ficar sozinho com Sadie e encher o quadro-branco com suas grandes ideias. Ele adorava construir mundos com ela. Eles concordaram em se reunir novamente naquela noite, e ele estava animado para começar a trabalhar.

Ele tomou um banho, mas, quando saiu, percebeu que seu pé não parava de sangrar. Uma das sete hastes de metal que compunha a estrutura do pé tinha saído do alinhamento de novo e estava irritantemente atravessando sua pele. A dor era forte, mas suportável. Era o contratempo que o incomodava. Ao se sentar no banheiro, tentando fazer o sangramento parar, achou um segundo buraco no pé. Quando colocou o dedo no segundo buraco, sentiu a ponta de uma das outras hastes. Por um segundo, se permitiu sentir medo. Foi aí que Marx chegou, vindo da casa de Zoe.

Marx encontrou Sam no chão do banheiro, o pé danificado exposto. Marx não via o pé do amigo havia muitos anos, pois Sam se esforçava muito para mantê-lo escondido. Mas, vendo aquilo, Marx não tinha ideia de como Sam era capaz de andar. O pé parecia letal — machucado, ensanguentado, retorcido, em carne viva. Sam rapidamente o cobriu com uma toalha.

— Cruz-credo, Sam. Você vai ao médico agora.

— Não posso. Tenho que encontrar a Sadie em algumas horas — Sam retrucou, sem se abalar. — Estamos trabalhando em um novo jogo. E não é como se eu fosse sangrar até a morte hoje à noite.

Pode confiar, Marx, eu lido com esse tipo de coisa já faz um tempo. Você se importaria de me passar alguns algodões e gaze?

Marx foi até o armário de remédios e entregou a Sam os suprimentos.

— Sam, isso está me parecendo bem ruim.

Um enorme eufemismo.

— Vai cicatrizar em alguns dias. Isso sempre acontece — Sam disse, com uma confiança que não sentia exatamente. — Sadie e eu estamos começando a entrar no embalo com o novo jogo.

Após a discussão da noite anterior, Marx ficou animado ao ouvir que eles estavam trabalhando em algo novo e curioso para ouvir o que era.

— Tudo bem — concordou. — Mas vou marcar uma consulta para amanhã.

A ortopedista de Sam só tinha horário na semana seguinte. Na manhã da consulta, o pé não parecia nem melhor nem pior, embora Sam quase não estivesse colocando-o no chão, e uma febre tivesse começado a surgir. Marx foi com ele ao médico, tanto para certificar-se de que ele iria quanto para oferecer a ajuda no caminho de volta.

No consultório, Marx esperou na recepção e passou o tempo lendo *O álbum branco* de Joan Didion, que não era uma leitura inteiramente por prazer. Zoe estava pensando em se mudar para a Califórnia. Tinha começado a trabalhar compondo trilhas para filmes, programas de televisão e anúncios, e achava que poderia encontrar mais trabalho se fosse para Los Angeles por um tempo. A ideia atraiu Marx, não apenas por Zoe, mas porque ele sempre teve vontade de morar na Califórnia. Ele adorava a Costa Oeste. Queria estudar em Stanford, mas não foi aceito. Gostava de Los Angeles, das palmeiras finas e das decadentes casas em estilo espanhol e dos bandos de maritacas que apareciam de vez em quando e do povo sorridente que sempre queria alguma coisa de você. Ele gostava de fazer trilhas e correr, e não se importaria de viver em um lugar onde pudesse ficar ao ar livre durante a maior parte do ano.

Em termos de trabalho, havia muitas pessoas da indústria de games na Costa Oeste, em especial em Los Angeles, em escritórios arejados, elegantes e modernos que custavam menos do que eles pagavam em Cambridge. Depois de ter voltado de uma viagem de negócios no ano anterior, Marx havia sugerido para Sam e Sadie a ideia de estabelecer o escritório na Califórnia. Ambos eram de Los Angeles e nenhum deles queria voltar. Retornar à cidade em que se nasceu sempre parecia um retrocesso.

Cerca de meia hora depois que entrou, Sam saiu do consultório. Estava de muletas, o pé envolto em bandagens grossas, e segurava uma receita para antibióticos.

— O que ela disse? — Marx perguntou.

Sam deu de ombros.

— Nada que eu já não soubesse.

— Então você está bem? — Marx insistiu. Ele não conseguia tirar a imagem do pé de Sam da cabeça.

— Estou como sempre estive — Sam respondeu. — Quero voltar ao trabalho.

Marx e Sam foram ao estacionamento esperar um táxi. Marx fingiu se dar conta de que havia deixado *O álbum branco* na sala de espera.

— Só um segundo.

De volta ao consultório, ele rapidamente reivindicou seu livro e depois foi até a recepção para ver se podia conversar com a médica de Sam um minuto. Era irmão de Sam, disse, e tinha dúvidas sobre a situação. Porque Marx era Marx — bonito, charmoso, educado —, a enfermeira disse que tentaria.

Marx entrou no consultório da médica, e ela disse que estava muito feliz em falar com ele, porque nem sempre tinha certeza de que Sam a escutava. Ela havia limpado, costurado a ferida e realinhado o pé, tanto quanto era possível fazê-lo. A maior ferida havia infeccionado, então Sam tinha que tomar antibióticos. Mas as

notícias não eram boas. A médica achava que uma amputação era inevitável.

— Ele diz que consegue tolerar a dor, embora eu não tenha ideia de como isso seja possível. Mas o problema agora não é a dor. O pé dele está numa situação insustentável. As hastes estão desgastando o que resta do osso e a pele está se tornando propensa a infecções e resistente à cicatrização. A única maneira de parar os danos é se ele usar uma cadeira de rodas e literalmente não colocar nenhuma pressão no pé, o que eu não recomendaria para um jovem ativo de vinte e quatro anos. Ele terá que voltar aqui constantemente a menos que tome medidas drásticas. Quanto mais cedo, melhor. Ele não quer acabar com sepse, o que poderia levar a uma amputação de emergência mais arriscada. Ele é jovem e está em boa saúde; se fosse meu irmão, diria a ele que está na hora.

O táxi estava esperando por eles quando Marx voltou para a calçada.

— Demorou — comentou Sam.

— Sim.

— Bem — disse Sam. — Dá pra ver pela sua cara e pelo tempo que levou que algo aconteceu. O que foi?

— Encontrei sua médica quando estava no saguão. Ela pensou que eu era seu irmão. Ela pareceu — Marx procurou a palavra certa — preocupada.

Sam balançou a cabeça.

— Ela não tinha o direito de falar com você. Minha saúde não é da conta de ninguém.

Marx sabia que invocar a amizade e a história deles nunca era útil com Sam.

— Sam, de certa forma é da minha conta, sim. Somos sócios, e se você vai precisar de uma cirurgia de grande porte, Sadie e eu precisamos nos organizar.

— As pessoas me dizem há anos que tenho que fazer alguma coisa com o pé. Eu entendo. Entendo que provavelmente está

chegando a hora, mas preciso fazer o novo jogo com a Sadie primeiro.

— Sam! Quanto tempo isso vai levar? Você nem começou. Eu sou seu produtor e não sei nada sobre isso. Há uma semana, vocês dois ainda estavam discutindo sobre fazer o *Ichigo III*. — Sam balançou a cabeça. — Isso é loucura. Se você está com medo, seria perfeitamente compreensível. Seria...

— Não estou com medo. Simplesmente não consigo fazer o jogo e me recuperar de uma amputação ao mesmo tempo — Sam disse de forma decidida. — Não tenho tempo para fazer cirurgia e fisioterapia e achar uma prótese que sirva. É inverno em Massachusetts, Marx. Já é difícil o suficiente eu me locomover do jeito que está.

Marx e Sam não conversaram durante o resto do caminho para casa.

— E eu agradeceria se você não mencionasse nada disso pra Sadie — Sam declarou quando o carro chegou à Kennedy Street.

Marx assentiu. Ele saiu primeiro, para que pudesse ajudar Sam a sair do táxi.

Marx foi ao apartamento de Zoe naquela noite e contou o que havia acontecido com Sam. Ela estava sentada na sala, de pernas cruzadas em uma grande almofada de seda ikat e tocando a flauta de pã, que estava aprendendo no momento. Seu cabelo ruivo caía até abaixo dos seios e sua única vestimenta era uma calcinha branca de algodão. Zoe sempre deixava o aquecedor do apartamento na temperatura mais alta para que pudesse usar o mínimo possível de roupa. Gostava de sentir as vibrações dos instrumentos, dizia. Gostava de sentir as vibrações da terra debaixo dela e do ar ao redor. Havia uma música secreta, dizia, que só conseguia ouvir quando não havia nada entre ela e o universo. (Por “nada”, ela queria dizer “roupas”.) Zoe brincou — ou talvez não fosse uma piada — que sua primeira experiência sexual foi com seu

violoncelo. Antes de se tornar compositora, tinha sido uma criança prodígio no violoncelo, e não amava nada mais do que sair de casa, tirar a roupa e tocar sozinha. Sua mãe uma vez a encontrou no quintal assim e fez Zoe ir a um terapeuta. (O terapeuta concluiu que Zoe tinha a autoimagem mais saudável que a de qualquer adolescente que ele já tinha conhecido.) Àquela altura do relacionamento, Marx estava tão acostumado ao corpo nu de Zoe que nem parecia mais sexual. Eles ainda transavam com frequência e alegria, mas a nudez de Zoe não era um convite para o sexo.

— A solução é completamente óbvia — comentou Zoe. — Você tem que convencer Sam e Sadie a se mudarem para a Califórnia com a gente. O inverno não será um problema lá. Todo mundo só anda de carro, então Sam não vai ter que andar tanto, e a recuperação vai ser mais fácil.

— Ainda não sei se vou para a Califórnia.

— Ah, vai, sim — Zoe disse. — Eu sei isso. Marx, olhe pra você. Você está destinado à Califórnia. A Jogo Sujo está no intervalo entre jogos, e Sam precisa de um tempo, então é o momento perfeito para mudar o escritório para a Califórnia, o que você me disse por anos que é o que quer fazer. Sam terá bastante tempo para fazer a cirurgia e se recuperar, enquanto você e Sadie organizam o escritório e começam a contratar. — Zoe bateu palmas. — Pronto.

— Talvez Sadie não queira ir — disse Marx. — Dov está aqui.

Zoe revirou os olhos.

— Marx, Sadie quer mais do que *tudo* arrumar uma desculpa para largar o Dov.

— Ela ama o Dov.

— Ela *odeia* o Dov. Ele nunca vai se divorciar. Todo mundo sabe disso.

Marx riu da certeza de Zoe — ele conhecia Sadie há três anos, metade do tempo que conhecia Sam, e ainda achava que ela era um mistério.

— Mas como convencer o Sam? — Marx perguntou.

— Marx, meu amor, você é tão inocente. Você não precisa convencer nenhum deles. Você vai dizer para Sadie que Sam precisa ir para a Califórnia porque o pé dele está apodrecendo e ele precisa fazer a cirurgia, que não vai rolar em Massachusetts. E vai dizer para o Sam que Sadie precisa ir porque precisa encontrar um jeito de terminar com o Dov. Aqueles dois são unha e carne; fazem qualquer coisa um pelo outro.

Marx beijou Zoe na boca. Tinha gosto de chá de canela e tangerinas, e ele queria transar com ela, mas sabia que ela ainda estava no meio de um trabalho.

— Você está sendo muito a Lady Macbeth hoje. Está dizendo todas essas coisas porque quer que eu vá para a Califórnia com você?

— Bem, sim, em parte. Mas também porque é certamente a melhor decisão — disse Zoe.

Tudo aconteceu quase exatamente como Zoe disse que aconteceria. Ele foi para a casa de Sadie primeiro e, ignorando a proibição de Sam, dividiu a informação sobre o pé perturbadoramente decrépito de Sam. Sadie disse que não se via na Califórnia, mas concordou sem hesitar que fazia muito sentido para Sam e para a empresa. Era evidente para ela — como seria para qualquer pessoa próxima a Sam — que algo precisava ser feito sobre a saúde dele e que tudo seria mais fácil na Califórnia.

— Para falar a verdade — Sadie disse —, estou um pouco cansada do inverno também.

Quando Marx foi falar com Sam, ele não seguiu o conselho de Zoe. Começou com a discussão sobre o escritório de última geração que poderiam montar em L.A. e a inspiradora cena de games de L.A., e não mencionou Sadie. Sam havia contado a Marx sobre o *Both Sides*. Marx adorou a ideia, mas ninguém realmente se importava com a opinião de Marx sobre o que deveriam fazer em seguida. No entanto, *Both Sides*, com toda a sua ambição, só

fortalecia o argumento de Marx. Eles precisariam de um escritório maior para acomodar a equipe necessária para fazer o jogo. Sam ainda não parecia convencido.

— Vai levar tempo para fazer a mudança e contratar pessoas boas e montar o escritório — argumentou Sam.

— Sadie e eu podemos cuidar disso — disse Marx. — E sobraria tempo para você fazer a cirurgia, né?

Sam balançou a cabeça.

— Sadie concorda com isso? Ela concorda em deixar o Dov?

— Concorda — disse Marx. — Acho até que ela quer, mas não sabe como. Poderia ajudar se ela tivesse um motivo para ir embora.

— Vou fazer isso — disse ele. — Pela Sadie.

Zoe não tinha sido a única a observar que nem tudo estava bem entre Sadie e Dov.

Além do divórcio que nunca aconteceu, Sadie às vezes aparecia no escritório com hematomas leves no rosto e nos braços, marcas de cordas, pequenos arranhões; em uma ocasião, um pulso torcido. Uma série de ferimentos leves, nada tão grave ou mesmo perceptível, mas o suficiente para que Marx julgasse adequado perguntar a ela o que estava acontecendo certa vez.

Marx e Sadie tinham ido a Austin sozinhos para se encontrar com a equipe da Opus. O clima em Austin estava muito quente, então, quando voltaram para o hotel, os dois colocaram roupa de banho e foram para a piscina. Marx não pôde deixar de notar a quantidade de hematomas nas pernas e braços de Sadie, e mais tarde naquela noite, quando estavam sentados no bar do hotel, ele, muito gentilmente, a questionou. Eles estavam tomando bebidas fortes, de adulto — um old-fashioned para Marx e um whiskey sour para Sadie. Era uma espécie de piada, um jogo de fingir ser adultos tristes de meia-idade em uma viagem de negócios. Marx tocou a marca no pulso dela de leve.

— Você está bem? — ele perguntou.

Sadie riu daquele jeito baixo e ofegante que fazia quando estava envergonhada e cobriu o pulso com a outra mão. Marx pensou que ela não ia contar nada a ele, mas aí ela contou.

— É um jogo que a gente gosta.

— Um jogo?

— Tipo *bondage* e tal — ela explicou. — Ele nunca força a barra. Sempre tem meu consentimento.

— Você gosta?

Sadie pensou sobre a pergunta. Tomou outro gole da bebida.

— Às vezes. — Ela abriu seu sorriso torto, e Marx viu um pedido de desculpas em seu olhar, como se soubesse que havia traído Dov ao admitir que só gostava de fazer sexo com ele às vezes. — Mas ele é ótimo. Quer dizer, ele tem sido muito bom pra mim — completou. — E para todos nós também.

É relativamente fácil encaixotar sua vida inteira quando se tem vinte e três anos, e Sadie já tinha empacotado boa parte das coisas quando Dov voltou das férias.

— Que porra é essa?

— Eu estou... Bem, estou indo pra Califórnia.

A Jogo Sujo tinha agido rapidamente, ela explicou. Sam já tinha conseguido uma indicação para uma nova equipe de médicos. Ele tinha ido antes do Natal para agendar a cirurgia. Uma vez que se comprometeu com essa decisão, Sam disse que queria que fosse feito o mais rápido possível. No dia de Ano-Novo, Marx e Zoe pegaram um voo para Los Angeles para alugar um escritório para a empresa e um apartamento para os dois. Ambos seriam em Venice, onde Marx disse que todos os jovens descolados da tecnologia estavam. Sam e Sadie ainda não precisavam de apartamentos — Sam ficaria com os avós até se recuperar da cirurgia, e Sadie ficaria na casa dos pais e poderia procurar apartamentos de lá. Dov escutou em silêncio enquanto ela explicava.

— Como gatunos no meio da noite. Quando planejava me contar? — questionou Dov.

— Foi rápido — disse ela. — Não é nada pessoal.

— Nós conversamos mil vezes desde o momento em que você *decidiu* tudo isso.

— Sim, mas é difícil falar com você quando está em Israel — ela explicou. — Está sempre tão distraído quando está com o Telly.

Dov sentou-se na cama e observou Sadie guardar suas roupas nas malas. Ele apertou os olhos, como se aquilo fosse um problema

de visão. Ele colocou a cabeça nas mãos.

— Você quer que eu te peça em casamento? É isso que você quer?

— Não — disse Sadie. — E de toda forma, você não poderia casar comigo.

— Quer que eu me divorcie agora? Porque vou fazer isso. — Ele pegou o telefone. — Vou ligar para Batia agora mesmo.

— Não — disse Sadie. — E, de todo jeito, não acredito em você. Se fosse se separar, já teria feito isso.

— Estamos terminando?

— Não sei — disse Sadie. — É, acho que estamos.

Ele a empurrou para a cama e enfiou a língua em sua boca, e ela ficou lá, inerte.

— Você é uma vaca que se acha muito foda agora, né? — ele disse.

Ela balançou a cabeça.

— Não. Só quero ir para L.A., ajudar meu amigo e fazer o meu jogo.

— Sam não é seu amigo, Sadie. Não se engane.

— Era isso que meus sócios queriam fazer, e é isso que estou fazendo.

— *Sócios*. Você nem teria uma empresa se não fosse por mim — disse Dov. — Eu te dei o Ulysses. Eu te apresentei a editores e a pessoas da indústria. Eu te dei essa porra toda.

— Obrigada — disse ela. — Por essa porra toda.

— Tire a roupa.

— Não.

— Você acha que é durona agora, não é?

Ela sabia o que estava por vir. Ele a empurrou para a cabeceira da cama e procurou a algema na gaveta da mesa de cabeceira, prendendo no pulso dela e na cama, como tinha feito tantas vezes antes. Às vezes, isso a excitava, às vezes, irritava, e, às vezes, assustava. Daquela vez, Sadie não sentiu nada. Ela não lutou

contra ele. Deixou acontecer. Ele enfiou a mão por baixo da saia dela, entre as pernas, puxou sua calcinha, e a jogou do outro lado do quarto. Ele não transaria sem o consentimento dela, mas se sentiu à vontade para deixá-la desconfortável e envergonhada. Ele bateu a porta do quarto e ela ouviu ele socando alguma coisa — a parede? O sofá? — na outra sala. Ela pegou o telefone com a mão livre e ligou para Sam. A avó dele atendeu.

— Sadie Green! Quando você chega? — Bong Cha perguntou.

— Depois de amanhã.

— É tão bom que vocês ainda sejam amigos e que estejam voltando pra casa. Seus pais devem estar tão animados — Bong Cha comentou. Ela estava, sem dúvida, contente por ter Sam em casa.

— Estão mesmo.

— *Ichigo* está em tudo quanto é lugar! Você sabia que tinha um outdoor na Sunset? Sam te mostrou as fotos que tiramos?

— Mostrou, sim — Sadie disse. — Muito obrigada.

— Ah, imagina. Dong Hyun está tão orgulhoso de vocês dois. Ele conta pra todo mundo que Sam e sua amiga de infância fizeram esse jogo incrível sozinhos. Ele diz que sempre soube que vocês dois fariam coisas incríveis. Ele tem um pôster enorme de *Ichigo* na pizzaria, mas você vai ver isso logo, logo.

— Com certeza. Sam está aí? — Sadie perguntou.

Ela tentou esticar o ombro, mas era difícil com o braço por cima da cabeça.

— Ah, vou chamar o Samson! Um momento.

— Como está a Califórnia? — Sadie perguntou quando Sam atendeu.

— Seco. Quente. Trânsito — respondeu Sam. — Continuo vendo coiotes em todos os lugares. Mas os escritórios que Marx alugou são bem legais.

— Pelo menos tem isso.

— Como Dov recebeu a notícia? — perguntou Sam.

Sadie estava ouvindo Dov jogando *Grand Theft Auto* a todo o volume no outro cômodo.

— Como eu esperava.

Ela sentia como se já estivesse na Califórnia.

— Quer falar sobre o jogo?

— Quero — disse Sam.

Cerca de meia hora depois, Sadie ainda estava no telefone com Sam, discutindo *Both Sides*. Dov entrou no quarto e soltou o pulso dela da algema.

— Com quem está falando? — ele sussurrou.

— Com o Sam.

— Fala que eu disse oi — Dov falou em uma voz normal e profissional. — E boa sorte.

Ela passou o dia seguinte encaixotando sua vida e discutindo sem parar com Dov sobre as mesmas coisas. Ele disse que ela não era nada; ela, por sua vez, não disse nada. Ele se desculpou; ela encaixotou. Ele a insultou; ela encaixotou. Ele se desculpou de novo; ela encaixotou. A última coisa que ela guardou foram as algemas. Ela as enfiou no bolso com zíper da grande bolsa a tiracolo que estava planejando despachar. Não queria que Dov as usasse em outra garota. Ela não tinha certeza se esse impulso vinha de um senso de sororidade ou sentimentalismo.

Dov levou Sadie ao aeroporto mesmo que ela dissesse que poderia chamar um táxi. No melhor dos humores, Dov era um motorista desagradável e agressivo — ele gesticulava, xingava, buzinaava demais, cortava outros carros, ultrapassava pela direita, raramente usava a seta —, e Sadie evitava passeios de carro com ele tanto quanto possível. Naquela manhã, a condução de Dov foi moderada, mas ele decidiu passar o tempo ensinando a Sadie sobre a loucura que era sair de Boston. Expressou suas preocupações através de uma série de perguntas retóricas histriônicas sobre as deficiências de L.A., todas que Sadie, angelina nascida e criada, já sabia: os terremotos? Os incêndios? As enchentes? A seca? A

poluição? Os sem-teto? Os coiotes? A sensação geral de apocalipse iminente? Sabia que as farmácias fechavam às dez? O que aconteceria se precisasse de xarope para tosse ou pilhas ou blocos de anotação depois das dez? Ela sabia que não tinha lanchonetes, mercearias ou delivery 24h? Onde ela iria comer? Onde encontraria bagels ou pizzas decentes? Sabia que as únicas coisas que as pessoas em L.A. comiam eram abacate e broto de feijão? Ela estava pronta para começar a gostar de suco verde? Estava ciente de que a água da torneira dava câncer? *Sadie! Faça o que fizer, NÃO beba a água da torneira!* Sabia como o ar era seco, estava preparada para a alergia constante? Sabia que o sinal do celular era terrível? Sabia que ninguém em L.A. lia livros ou ia ao teatro ou acompanhava as notícias? Que seus cérebros eram praticamente gelatina porque todo mundo trabalhava com entretenimento e passava o tempo livre fazendo cirurgias plásticas e indo à academia? Sabia que ninguém andava a pé, nem mesmo um quarteirão? Que eles dirigiram da frente de casa até as caixas de correio? Ela ainda sabia dirigir? E o trânsito, Hashem, ela já tinha ouvido falar sobre o trânsito? Estava preparada para passar a maior parte do tempo no carro? Ela não sentiria falta das estações do ano? Sabia que nunca chove lá e, quando chove, tem deslizamentos de terra? Ela não sentiria falta da chuva?

Quando chegaram ao estacionamento do aeroporto, ele disse:

— Acho que fiz merda. Eu sou uma porra de um gênio, então não sei por que faço merda o tempo todo, mas é o que eu faço. Eu quero parar, mas não sei como. — Ele tirou as malas dela do carro e as colocou no meio-fio. Ele puxou Sadie para um abraço forte, esmagando a cabeça dela em seu peito mesomórfico. — Eu sou um animal, mas eu te *amo*, garota — Dov disse. — Não importa o que aconteça, você pode levar isso na sua jornada.

Marx havia reservado um voo na classe executiva para ela até a Califórnia, e Sadie se sentiu chique. Embora seus pais fossem ricos,

a família sempre viajou de classe econômica. Seu pai, um agente de estrelas de cinema, tinha visto muitos de seus clientes falirem desperdiçando dinheiro em bugigangas como viagens de luxo, divórcios, investimentos em restaurantes e imóveis que nunca usavam.

Sadie se acomodou no assento. Aceitou a toalha aquecida, o suco de laranja servido em uma taça, o potinho com nozes quentes. Ela abriu a cortina da janela. Eram sete da manhã e o sol estava nascendo, uma mancha branca delicada em um céu acinzentado. O avião decolou e Sadie fez questão de dar uma última olhada para o porto de Boston, que estava coberto de gelo. Ela sabia que não voltaria tão cedo.

Eram apenas dez da manhã quando chegou a Los Angeles. Marx e Zoe foram buscá-la no aeroporto. Zoe enfiou um buquê de gérberas coloridas nos braços de Sadie.

— Bem-vinda ao lar.

Ela estava usando um vestido branco longo, e Marx vestia uma camiseta branca e calça jeans. Eles pareciam, respectivamente, Stevie Nicks e James Dean. Ambos usavam óculos escuros.

— Vocês já estão tão californianos — comentou Sadie. — Nasci aqui e pareço muito menos californiana do que vocês dois.

Marx e Zoe levaram Sadie direto para o escritório — Zoe dirigindo, Sadie no banco da frente, Marx atrás. Sadie estava cansada do voo, então foi Zoe quem mais falou, conversando com ela sobre todas as suas descobertas da Califórnia. Zoe era a anti-Dov: Sadie já tinha ido ao Observatório Griffith? Tinha ido à noite de cinema no cemitério Hollywood Forever? Ao Cinerama Dome? Ao Greek? Ao Hollywood Bowl? Aos pavilhões da The Getty? LACMA? Ao Theatricum Botanicum? Ao teatro de marionetes Bob Baker? Às Torres Watts? Ao Museu de Tecnologia Jurássica? Sadie tinha amigos mágicos e tinha ido ao Castelo Mágico? Tinha provado suco verde? Já tinha ido à loja de donuts que era no formato de donut? Cachorros-quentes eram nojentos, mas ela tinha ido à Pink's? Já

tinha feito um daqueles passeios pelas casas das celebridades nos ônibus de dois andares? Tinha ido ao restaurante que foi construído em torno de uma árvore? Qual era o lugar favorito dela para ouvir música ao vivo? The Whisky a Go Go? O Palladium? The Troubadour? Qual era sua parte favorita da cidade? Qual cânion era seu favorito para fazer trilhas? O sol estava sempre fora e nunca chovia, não era tão bom?

— Eles dizem que não tem cultura aqui, mas estou descobrindo muitas coisas pra fazer — comentou Zoe.

— Ela adora — disse Marx, apreciando a exuberância de sua parceira.

Era uma lista para turistas, mas Sadie também gostava de Zoe. Ela era inteligente, mas sua inteligência não atrapalhava seu entusiasmo.

— Você é de Beverly Hills, certo? — Zoe perguntou.

— Dos Flats.

— Da parte plana de um lugar famoso por suas colinas?

— Não dá para ter colinas sem uma parte plana — respondeu Sadie.

— É — concordou Zoe. — Isso lá é verdade. — Zoe virou-se para Sadie. — A propósito, decidi que vamos ser grandes amigas. Nem tente resistir. Eu vou persegui-la até que você se submeta.

Sadie riu.

O Venice ficava no Abbot Kinney Boulevard, que, a seu favor (ou contra, dependendo do ponto de vista), em 1999 não tinha uma única loja sofisticada. O espaço era industrial e, com a exceção de banheiros e alguns poucos escritórios ao longo do perímetro, sem divisões definidas. Seus detalhes arquitetônicos mais significativos eram as enormes janelas com molduras de aço e o chão de concreto, e Marx tinha planos de aquecer o ambiente com móveis de madeira, tapetes e plantas. Comparado ao espaço apertado que deixaram para trás, o escritório do Abbot Kinney parecia colossal, e

o tamanho causou em Sadie uma ansiedade passageira, beirando a agorafobia. Quando ela falou, sua voz ecoou.

— A gente tem dinheiro para isso?

— Sim — respondeu Marx. Venice ainda era relativamente barata, a prima pobre de Santa Monica, e a Jogo Sujo estava cheia da grana. — A corretora de imóveis disse que o escritório de Charles e Ray Eames fica nessa rua.

Sam saiu de um dos escritórios.

— Olá, colegas! — E virou-se para Sadie. — O que acha?

— Acho que *Both Sides* vai ter que arrasar — disse Sadie.

— Se você subir no terraço — disse Marx —, vai ver uma majestosa faixa estreita de oceano. — O telefone dele tocou; era o caminhão com as caixas do escritório de Cambridge. — Tenho que encontrar os caras da mudança. Vocês dois podem subir sem mim.

Mas, quando Sadie e Sam chegaram, descobriram que o único acesso ao telhado era uma escada íngreme em espiral. Era o tipo de estrutura que causava problemas para Sam, e Sadie ficou surpresa por Marx não ter avisado.

— Não precisamos subir — disse Sadie.

Sam avaliou a escada e então assentiu.

— Não, eu consigo. Quero ver essa vista nada incrível.

Enquanto subiam cuidadosamente, Sam se apoiou em Sadie, mas só um pouco. Ele falou enquanto subiam para que ela não notasse seu desconforto.

— Estava tentando lembrar o nome de um jogo. Foi na época que você começou a levar o notebook pro hospital. Tinha um garoto que estava tentando salvar a namorada.

— Mas é claro que tinha.

— E um cientista cujo cérebro foi tomado por, talvez, hum, acho que um meteoro senciente? E tinha um personagem com um tentáculo verde.

— *Maniac Mansion* — disse Sadie.

— É isso. Claro, é *Maniac Mansion*. Nossa, a gente amava aquele jogo. Eu estava pensando que a gente deveria fazer algo que se passe em uma mansão, um dia.

— E cada cômodo é um portal de viagem no tempo.

— Talvez todas as pessoas de todos os diferentes momentos que já viveram na mansão estejam lá.

— E elas não estão felizes com isso — disse Sadie.

A essa altura, eles haviam alcançado o topo da escada.

— Obrigado — disse ele.

— Pelo quê?

— Pelo apoio do seu braço.

No telhado, se ela ficasse na ponta dos pés e esticasse o pescoço, poderia, de fato, ver o Oceano Pacífico. Não era uma vista magnífica, mas estava lá. E, em todo caso, ela podia sentir que estava perto do oceano; podia sentir o cheiro, podia ouvi-lo e o ar também carregava a maresia. Ela respirou fundo.

O espaço que Marx tinha escolhido era tão imaculado. Sadie adorava coisas iluminadas e limpas, e se sentiu esperançosa. Tinha sido a escolha certa vir para a Califórnia. A Califórnia era para novos inícios. Eles fariam *Both Sides*, e o jogo seria ainda melhor que *Ichigo*, porque eram muito mais inteligentes agora do que na época de *Ichigo*. Sam ficaria curado, e ela não sentiria mais raiva — não era culpa dele que as pessoas pensassem que *Ichigo* era dele. E ela seria uma nova Sadie.

Naquela noite, Sadie pegou emprestado o carro do pai e dirigiu até K-town. Ela estacionou o carro no beco atrás da Pizzaria Dong e Bong.

Pôsteres emoldurados de *Ichigo* 1 e 2 eram exibidos com destaque na parede da pizzaria. O único outro pôster era de uma cerveja coreana. O pôster era dos anos 1980 e estava meio desbotado. Tinha a imagem de uma mulher coreana sorrindo e o slogan: “O que a mulher mais bonita de Koreatown está bebendo?”

Sam estava esperando por ela em uma mesa nos fundos.

Quando viu Sadie, Dong Hyun saiu de trás do balcão para abraçá-la.

— Sadie Green! Pessoa famosa! — ele a cumprimentou. — Mesmo pedido? Meia cogumelo, meia calabresa?

— Eu não como mais carne — comentou Sadie. — Então, só cogumelo. E cebola, se tiver.

Usando uma das muitas chaves no chaveiro preso ao cinto, Dong Hyun desbloqueou o fliperama de *Donkey Kong*.

— Podem jogar o quanto quiserem, crianças.

— Vamos? — chamou Sam.

Ao se aproximarem do fliperama de *Donkey Kong*, a tela do Hall da Fama apareceu: apenas uma das pontuações do S.A.M. permanecia, a mais alta.

— Seu recorde continua de pé — Sadie disse. — Acha que pode superá-lo?

— Não — respondeu Sam. — Estou muito fora de forma.

Enquanto esperavam pela pizza, eles jogaram várias rodadas de *Donkey Kong*. Nenhum deles sabia mais jogar tão bem.

— Sabe qual é a melhor coisa de *Donkey Kong*? — Sadie perguntou.

Sam balançou a cabeça.

— A gravata — disse ela. — É um design brilhante. Sem ela, a dúvida sobre o pinto dele ficaria *sempre no ar*.

— Literalmente — completou Sam.

Os dois riram daquela piada adolescente e se sentiram como se tivessem doze anos de novo.

Dong Hyun trouxe a pizza, e Sadie e Sam sentaram nos bancos estofados. Sam não comeu; já passava das sete e sua cirurgia estava marcada para a manhã seguinte.

— Você vai mesmo ficar só olhando?

— Não ligo — disse Sam. — Acho que você ama pizza mais do que eu, de qualquer forma.

— Quando eu era criança. — Sadie fez uma careta para ele. — Tem certeza que não liga?

— Quero dizer, eu ligo um pouco, mas teremos outras pizzas, Sadie.

— Nunca se sabe — disse ela. — Essa pode ser a última pizza do mundo.

Sadie não comia desde o avião naquela manhã, e acabou devorando quase a pizza inteira.

— Eu não sabia — ela disse —, mas estava morrendo de fome.

Por volta das oito, Sadie levou Sam ao hospital. Já havia passado do horário de visitas, de modo que apenas os familiares mais próximos podiam acompanhar os pacientes nos quartos. Mas, quando a enfermeira perguntou a Sam quem era Sadie, Sam respondeu sem hesitar:

— Minha esposa.

Eles voltaram para o quarto de hospital de Sam. Ele ainda não estava com vontade de dormir, então ficaram sentados lado a lado na cama e olharam pela janela, que dava para outro edifício quase idêntico.

— Um jogo que se passa em um hospital — disse Sadie.

— Quem é o personagem principal?

— Uma médica, acho — Sadie disse. — Ela está tentando salvar todo mundo.

— Não — retrucou Sam. — É um ataque de zumbis, e um garoto com câncer precisa, de alguma forma, sair do hospital vivo e salvar tantas crianças quanto conseguir.

— Essa ideia é melhor — comentou Sadie. Ela enfiou a mão na bolsa. — Achei isso aqui na minha escrivaninha, em casa, e estava esperando o momento certo pra te dar.

Ela entregou a Sam vários papéis com marcas-d'água. Em cima, lia-se: Registro de Serviço Comunitário: Sadie M. Green. Bat Mitzvah. Data: 15/10/88.

Sam ficou maravilhado quando descobriu o que era. Ele passou até a última folha para ver o total.

— Seiscentas e nove horas.

— Foi o maior número de horas de serviço comunitário que qualquer pessoa já fez para o Bat Mitzvah. Não sei se já te contei, mas eles me deram um prêmio.

— Espero que tenha trazido esse prêmio!

— O que você acha que eu sou? — Ela enfiou a mão na bolsa de novo e retirou um pequeno peso de papel de cristal em formato de coração com a inscrição: *Apresentado a Sadie Miranda Green, por seu excelente histórico de serviço comunitário. Junho de 1988, do Hadassah do Templo Beth El Beverly Hills.* — Ganhei quando cheguei a quinhentas horas. A Alice ficou louca, e acho que foi por isso que ela te contou, embora ela negue que esse tenha sido o motivo.

— É um prêmio de qualidade — comentou Sam.

— Essas senhoras do Hadassah não brincam em serviço. É Swarovski ou Waterford ou algo assim. Alice ficou com tanta inveja!

— Quem não ficaria? — Sam fechou o punho em torno do peso de papel. — Isso é meu agora.

— Claro — Sadie disse. — Foi por isso que eu trouxe.

— Você está sentimental hoje — disse Sam.

— De volta a L.A. De volta ao hospital com você. Começando tudo de novo mais uma vez. Sem Dov. Novo jogo. Novo escritório. Acho que estou mesmo.

— Pensei que estava preocupada que eu fosse morrer — comentou Sam.

— Não. Você nunca vai morrer. E se morresse, eu começaria o jogo de novo.

— Sam está morto. Coloque mais uma moeda na máquina.

— Volte para o *save point*. Continue jogando, e em algum momento vamos vencer. — Ela fez uma pausa. — Você está com medo?

— Estou mais aliviado do que qualquer outra coisa, acho — disse Sam. — Fico feliz que vai ser feito. Mas é estranho, porque também vou sentir falta desse pé inútil. Esteve comigo a vida inteira, é claro, e não posso negar por completo que me trouxe sorte.

— Como assim?

— Bem, se eu não estivesse no hospital, nunca teria te conhecido — disse Sam. — E nós nunca teríamos nos tornado amigos. E depois inimigos.

— Eu nunca fui sua inimiga. Isso é contigo.

— Você era *minha* inimiga — confirmou Sam, e ergueu o peso de papel. — Meu precioso prova isso de uma vez por todas!

— Não faça eu me arrepender de ter te dado isso. — Sadie tentou pegar o enfeite, mas Sam o segurou longe dela.

— Eu nunca vou devolver. Mas depois voltamos a ser amigos. E se eu não tivesse um pé ferrado, nunca teríamos feito *Ichigo* e não estaríamos aqui, doze anos depois, sentados em outro hospital, a menos de cinco minutos de caminhada do primeiro.

— Você não tem como saber disso — falou Sadie. — Poderíamos ter nos encontrado em algum outro momento. Quando a gente era criança, estudava a oito quilômetros um do outro, e depois nós fomos para faculdades a menos de três quilômetros de distância. Nós poderíamos ter nos encontrado em Cambridge. Ou nos conhecido antes disso, em uma daquelas coisas para crianças inteligentes em L.A. em que você sempre me olhava feio. Não negue...

— Você era minha inimiga mortal!

— Que exagero. Me lembro disso como um período de cordialidade restrita. Mas, voltando ao assunto original, havia muitas outras maneiras, infinitas maneiras, na verdade, de termos nos conhecido.

— Você está dizendo que toda a minha dor e sofrimento foram em vão?

— Desperdício total — concordou ela. — Desculpa, Sam. O universo te torturou porque é assim que as coisas são. O enorme dado poliédrico no céu foi jogado e o resultado foi “Torture Sam Masur”. Eu teria aparecido na sua vida de qualquer maneira. — Sadie bocejou. Estava começando a ficar morta de cansada. Estava acordada há dezoito horas e tinha comido tanta pizza. Ela sorriu sonolenta para Sam. — Eu não sou sua esposa.

— É minha esposa de trabalho — disse ele. — Não negue.

— O Marx é sua esposa de trabalho.

— Eu só disse isso para deixarem você voltar — disse Sam. — O segredo para conseguir o que você quer em um hospital é contar as mentiras certas com uma voz firme.

Ela bocejou novamente.

— Estou com tanto jet lag. Tenho que ir pra casa. Parece que faz mil anos que não dirijo. Sou basicamente uma péssima motorista agora. — Ela deu um abraço rápido e um beijo na bochecha de Sam, então saiu. — Vou estar aqui quando você acordar da cirurgia, ok? Eu te amo, Sam.

— Demais — respondeu ele.

Depois que Sadie foi embora, Sam ainda não estava cansado, então decidiu dar uma última volta com seu pé podre. Àquela altura, o pé quase não suportava nenhuma pressão, e Sam estava de muletas. Mas, ainda assim, ele queria se lembrar de como era ter dois pés. Ele se viu caminhando na direção da ala infantil, onde tinha passado tanto tempo, onde dedicaram tanto esforço para salvar algo que, em algumas horas, seria extirpado para sempre.

Ele entrou na sala de espera e uma garota, não muito mais velha que Sadie quando se conheceram, estava jogando em um notebook. Em um mundo perfeito, pensou Sam, o jogo que a garota estava jogando seria *Ichigo*. Ele olhou para a tela: era *Dead Sea*.

— Está gostando do jogo? — Sam perguntou.

A garota deu de ombros.

— É meio antigo, mas matar zumbis é legal — respondeu a menina. — Meu irmão fala que eu pareço a Wraith.

Enquanto Sam caminhava de volta para seu quarto, sentiu a ponta surpreendentemente afiada do peso de papel de Sadie no bolso, cutucando sua coxa. Ele enfiou a mão no bolso e pegou o enfeite. Olhou para o pequeno peso de papel e riu de si mesmo. Como tinha ficado com raiva de Sadie! Quanto furor genuíno ele havia dedicado a guardar esse rancor! Tinha se achado tão maduro quando decidiu cortar relações com ela, mas sua reação tinha sido de uma infantilidade extrema. Ele uma vez tentou explicar o desentendimento para Marx, e nem mesmo ele tinha entendido. *Não, Sam havia dito, você não entendeu. É a integridade. Ela estava fingindo ser minha amiga, mas estava fazendo isso só pelo serviço comunitário.* Marx olhou para Sam sem expressão, então disse: *Ninguém passa seiscentas horas fazendo qualquer coisa só por caridade, Sam.* Ao pensar nisso e olhar para o pequeno peso de papel, o coração de Sam se encheu de amor por Sadie. Por que era tão difícil para ele dizer que a amava embora ela dissesse isso a ele? Ele sabia que a amava. Pessoas que sentiam muito menos uma pela outra diziam que “se amavam” o tempo todo, e aquilo não significava nada. Talvez essa fosse a questão. Ele mais que amava Sadie Green. Era preciso inventar outra palavra para isso.

Ele queria ligar para ela naquele exato momento e dizer isso, mas ele sabia que Sadie estava cansada do voo e estaria dormindo naquela cama de dossel verde-menta, sob os lençóis com estampas de rosas, os pais no final do corredor. O pensamento o deixou feliz. Sua melhor amiga tinha voltado para a cidade natal deles. Ele não era bobo; sabia o que Marx estava fazendo quando insistiu para que mudassem os negócios para cá. Ele deixou Sam pensar que estavam se mudando por causa de *Both Sides*, por causa de Sadie, pelo próprio Marx e até por Zoe. Mas a verdade é que fizeram isso por Sam, porque Sam tinha medo de enfrentar o inverno, porque Sam estava sempre sentindo dor, porque Sam tinha medo da

cirurgia e era óbvio para todo mundo que a cirurgia não poderia ser postergada. Seus amigos estavam preocupados com ele e queriam tornar sua vida mais fácil. E assim, inventaram razões — algumas até convincentes e reais. E não fizeram isso pelo jogo ou pela empresa, mas porque o amavam e eram seus amigos. Sam se sentiu grato.

Ele tirou as roupas, colocando cuidadosamente o coração de cristal na mesa de cabeceira, e vestiu o pijama. Deu uma última olhada em seu pé — *adieu*, velho amigo —, deitou na cama e dormiu. Como costumava acontecer quando estava no hospital, sonhou com sua mãe.

Nos primeiros meses em Los Angeles, Anna não trabalhou. Ela fazia testes para filmes, novelas, comerciais e dublagens o tempo todo, mas não havia recebido retorno algum. Quando perguntou ao seu agente por que não conseguia nada, ele disse para não se preocupar.

— Você tem que deixar que te conheçam, Anna.

O agente insistiu que Anna tinha uma aparência *jovem* e a aconselhou a mudar seu currículo, dizendo que poderia interpretar papéis de treze a quarenta anos.

Alguns dias depois do décimo aniversário de Sam, ela recebeu o retorno de um desenho animado sobre bichinhos azuis que cantavam, mas, no final, decidiram que queriam uma voz menos étnica. Por um momento, Anna se perguntou o que havia de “étnico” em sua voz: ela era nascida e criada em Los Angeles. No entanto, nunca adiantava questionar os feedbacks negativos. Talvez não gostassem dela porque era ruim, sem talento, ou baixa demais. Talvez não gostassem dela porque eram racistas ou sexistas ou algum outro *ista* secreto. No final, não gostavam dela *porque* não gostavam dela. Ela não iria convencê-los a esquecer sua aversão. Ela não ia ensinar nada a ninguém.

Enquanto esperava por sua grande chance na Costa Oeste, ela fez cursos: atuação (voz, audições, movimento), dança, ioga, programação de computadores, escrita de memórias. Ela meditou. Fez terapia. Trabalhava no restaurante dos pais quando precisavam de ajuda. Anna viu o dinheiro em sua conta bancária diminuir — tinha muito menos despesas agora que morava com os pais, então o dinheiro não sumiu tão rapidamente quanto poderia. Mas havia despesas. A vida é cara em qualquer lugar. Os cursos custavam dinheiro, embora ela os considerasse necessários. Ela comprou um carro usado. Precisava de novas fotos e de roupas. Pagava um aluguel simbólico aos pais, mesmo eles dizendo que não era necessário. No fim das contas, ela precisaria de dinheiro para encontrar um lugar só para eles, perto de uma escola melhor do que a de Echo Park, a mais próxima da casa de seus pais. E ela precisava trabalhar, porque, se não trabalhasse logo, perderia o plano de saúde do sindicato, o que significava que Sam também perderia o plano. Ela disse ao seu agente: me mande para qualquer coisa. Eu vou, literalmente, fazer qualquer coisa.

Em setembro, ela fez três audições. A primeira para a Companhia Nacional de Turismo, para *Ao sul do Pacífico*: o papel secundário de Liat, com a possibilidade de substituir um papel maior. Anna achava que *Ao sul do Pacífico* era racista, e trabalhar na Companhia Nacional de Turismo significaria ficar longe de Sam durante todo o ano. A segunda era para o papel de uma empregada “étnica” em *General Hospital* que acabaria tendo um caso com o protagonista do programa. O nome da personagem era Ximena, mas o agente de Anna garantiu a ela que os produtores estavam abertos para todas as cores: Ximena poderia ser LaToya, Meimei, Anna (mas provavelmente não Anna, porque soava muito branco). E atrás da porta número três estava um trabalho como modelo/anfitriã em um novo game show chamado *Press That Button!* O programa tinha sido criado para concorrer com o *The Price Is Right*, e era apresentado por Chip Willingham, que era famoso, embora Anna

não tivesse certeza do motivo, talvez apenas por ser apresentador de uma série de coisas. O show estava substituindo uma de suas garotas-propaganda (embora elas não fossem realmente garotas-propaganda, já que raramente falavam alguma coisa). Anna era baixa para ser modelo — tinha 1,65m —, mas se usasse os saltos mais altos que tinha, seu corpo era esguio e suas maçãs do rosto eram marcadas o suficiente para se apresentar como modelo. Além de asiática, eles procuravam alguém na casa dos vinte anos, com “um grande senso de humor”, o que geralmente significava que havia algum grau de humilhação envolvido. Anna não queria aquele trabalho, de qualquer forma. Modelo de game show não era *atuação de verdade*. Anna tinha se formado na Northwestern e até passado pela Academia Real de Artes Dramáticas. Anna estivera na *Broadway*. Tinha uma boa formação. Anna era talentosa.

Na audição para *Press That Button!* ela recebeu um par de sapatos de salto vermelhos e um vestido preto bem justo, e pediram para ela se trocar. A produtora disse:

— Nós somos o game show elegante.

A mulher olhou para Anna com expectativa.

— Uau — disse Anna. — Isso é...

Ela não sabia mais o que dizer.

A produtora fez Anna passar por uma série de exercícios: abrir e fechar uma cortina no ritmo certo, apresentar uma caixa vazia, conduzir um participante para os bastidores, carregar um grande cheque, rir e aplaudir educadamente.

— Abre mais esse sorriso, Anna — a produtora gritou. — Mostrando os dentes, com olhos felizes!

Anna sorriu ainda mais.

— Está ótimo! Rir também é muito importante, Anna — disse a produtora. — Chip precisa sentir que você o acha engraçado, mesmo quando ele não está sendo engraçado. Entende o que eu quero dizer?

Anna riu.

— Ótimo — disse a produtora. — Talvez um tipo diferente de risada? Algo mais genuíno. Tipo, *Ah, papai! Você é tão brega, mas eu ainda te amo.* Esse tipo de risada.

Anna riu de uma forma genuinamente perplexa.

— Legal, legal! Você é boa. Acreditei totalmente.

A produtora olhou para Anna.

— Você é um pouco baixinha, mas gosto do seu visual. — A produtora balançou a cabeça. — Certo, então você vai conhecer o Chip agora. Já te adianto que o Chip é superantiquado, tá? Ele não é um cara mau, mas não tem muita paciência, como ele costuma dizer, para essas coisas de feminismo; ele gosta de mulheres, mas não quer ouvir a gente falar. Além disso, ele se formou em Dartmouth e gosta que as pessoas saibam disso. Seu trabalho é rir das piadas dele e ser linda como já é, e basicamente ficar fora do caminho, o máximo possível.

A produtora levou Anna a um escritório com uma estrela na porta. Ela bateu.

— Chip, quero que você conheça uma pessoa. A garota que talvez substitua a Anna.

— Eu sou a Anna.

— Desculpe. A garota antes de você se chamava Anne.

Na primeira vez que Anna viu Chip Willingham, pensou que ninguém se parecia mais com um apresentador de game show do que ele. Ele era bronzeado e brilhante, como uma bolsa cara; seu cabelo tinha a cor e rigidez de uma ônix; seus dentes eram enormes retângulos brancos. Ele dava a impressão de ser bonito sem ser bonito de verdade, e Anna não conseguia adivinhar sua idade. Ele virou a cabeça sobre os ombros largos e olhou Anna de cima a baixo.

— Entre — a produtora instruiu Anna antes de fechar a porta.

— Baixa — disse Chip.

— Verdade — disse Anna.

— Peitos. — Ele fez uma pausa. — Pequenos. — Ele fez outra pausa. — Maças. Alguns homens gostam de maçãs. Outros não.

Anna deu a risada do *papai brega!*.

— Verdade.

Anna não via a hora daquilo acabar. Com alguma sorte, ela conseguiria a turnê de *Ao sul do Pacífico* da Companhia Nacional de Turismo. Pagaria razoavelmente bem, e embora fosse sentir saudade de Sam, pelo menos ele estaria com os avós.

— Mas são as mulheres que assistem ao nosso programa. Seus peitos de maçã são perfeitos para a programação diurna.

— É o que minha mãe sempre dizia — disse Anna.

— Você é engraçada. — Chip não riu. — Vem aqui.

Anna não sabia o motivo, mas obedeceu. Ele olhou para o rosto dela. Correu o indicador pela ponte do nariz dela.

— Exótica. A última também era oriental.

— Orientais são tapetes e móveis — corrigiu Anna. — Não pessoas.

— Chinoiserie são móveis — retrucou Chip. — Dá uma volta.

Novamente, Anna não sabia por que fez isso, mas obedeceu.

— Bunda — ele disse. — Uma maçã grande. — Ele deu um tapa na bunda dela e depois agarrou a nádega direita, as unhas manicuradas se enfiando no meio. — Firme.

Anna riu a risada do *papai brega!*. Então deu um tapa no rosto de Chip.

Voltou ao camarim para pegar suas roupas. Ela não chorou.

A produtora a parou quando ela estava saindo.

— Como foi com o Chip?

Anna balançou a cabeça.

— Se ajuda, acho que ele realmente gostou de você — disse a produtora. — Não teria demorado tanto se não tivesse.

— O que aconteceu com a Anne? A garota anterior.

— Anne. Hum, bem, é uma história trágica. Anne morreu de repente.

— Meu Deus! — exclamou Anna. — Chip não matou ela, matou?

— Deve ter sido ótimo lá dentro... — disse a produtora. — Anne estava no carro com um de seus namorados em Mulholland, eles erraram o caminho e... Você conhece Los Angeles. Ela era uma fofa. Só tinha vinte e quatro anos... Era de Oakland.

— O sobrenome dela não era Lee, era? — Anna não sabia se aguentaria em caso positivo.

— Não, era Chin.

Anna começou a chorar. Ela estava chorando pela outra Anna Lee, que se jogou de um prédio, e por aquela Anne, que sem dúvida também sentira os dedos de Chip Willingham onde não deveriam estar, e por ela mesma: como tinha chegado a esse ponto? Ela questionou suas escolhas de vida, da audição para a peça da escola no primeiro ano do ensino médio até a decisão de ir para Los Angeles porque uma mulher, que não tinha nada a ver com ela além da coincidência do nome, tinha se jogado de um prédio em uma noite fria de fevereiro. A produtora deu um tapinha no ombro de Anna.

— Não é tão ruim assim. Ela não sofreu. — E entregou um lenço de papel para Anna.

Três dias depois, o agente de Anna ligou.

— Boas notícias! Você conseguiu a vaga no *Press That Button!*. Eles adoraram que você é “esquentadinha”. Foi esse termo que usaram.

— O que aconteceu com *Ao sul do Pacífico*?

— Quem se importa? — disse o agente. — Você odeia *Ao sul do Pacífico*.

— E a novela?

— Eles decidiram reescrever o papel como uma branca pobre. Pode esquecer. *Press That Button!* vai pagar melhor do que qualquer um desses outros trabalhos, e se o programa durar para sempre, você vai conseguir mandar aquele seu filho para Harvard-

Westlake ou Crossroads. E, se algo melhor aparecer, você sai do *Press That Button!*. Eu prometo. É dinheiro fácil, Anna.

Nos três anos que ficou no ar, *Press That Button!* foi uma versão completamente igual a qualquer game show diurno dos anos 1980, um formato idêntico. Suas variações incluíam pessoas comuns se juntando a celebridades para responder a perguntas; um mascote abusivo de cabelos de fogo chamado de Monstro do Botão; jogos no estilo daqueles de parques de diversões e festivais; o público no estúdio gritando de forma maníaca *Aperte! Aquele! Botão!* conforme indicado pela produção. Nas poucas vezes em que Sam foi assistir às gravações, achou tudo divertidíssimo, muito mais do que as peças que sua mãe fazia em Nova York.

Por seu trabalho Anna recebia mil e quinhentos dólares por semana, mais do que ganhava quando estava em *A Chorus Line: em busca da fama*, e embora o trabalho tivesse pouco a ver com o que ela havia estudado, a única dificuldade era evitar as cantadas de Chip Willingham. Quanto mais ela o evitava, mais ele a procurava. Quanto mais agressiva ela era ao rejeitar seus avanços, mais determinado ele parecia ficar. Chip parecia gostar da rejeição, embora também gostasse de repetir como ela era substituível. “Há um milhão de Anna Lees nesta cidade”, dizia. Para aguentar, ela começou a se imaginar em um game show paralelo. Vencer significava, entre outras coisas, manter seu trabalho.

Mesmo que houvesse “um milhão de Anna Lees”, aquela Anna Lee ainda era uma das poucas mulheres asiáticas na rede de televisão americana, e isso acabou se transformando em algo de grande valor. Ela se tornou uma celebridade local em K-town, algo que não esperava. Ela se viu com infinitas e variadas oportunidades de aparições pagas: juiz de celebridades para Miss Koreatown, corte de fita na inauguração de uma mercearia coreana, anúncios para produtos de beleza coreanos, inauguração de restaurantes. Ela se tornou a porta-voz de uma cerveja coreana chamada JjokJjok, e seu rosto estava em um outdoor de quinze metros em Wilshire, com

o slogan: “O que a mulher mais bonita de Koreatown está bebendo?”

Anna, os pais e Sam dirigiram até Wilshire para tirar fotos com o outdoor. Dong Hyun pegou sua enorme câmera Minolta 35mm. Seus olhos lacrimejaram, ele deu um tapinha no braço de Anna e murmurou algo sobre o “sonho americano”. Ele não sabia o que era o “sonho americano” ou quando saberia que o havia alcançado, mas o “sonho americano” podia muito bem ser sua filha em um outdoor, vendendo cerveja JjokJjok para outros coreanos. Quem poderia dizer que não?

— Pai — disse Anna —, é só um outdoor. Não é grande coisa.

Anna estava envergonhada por toda aquela atenção, envergonhada pelo trabalho que estava fazendo. Ao mesmo tempo, estava orgulhosa por ter assinado, recentemente, um contrato de financiamento de uma casa em Studio City, o que faria Sam estudar em uma escola pública melhor. Ela estava orgulhosa por seu pai estar orgulhoso.

— A mulher mais bonita de Koreatown — disse Dong Hyun com reverência.

— É só um publicitário tentando vender cerveja — argumentou Anna. — Eu não sou a mulher mais bonita de Koreatown.

— Não é mesmo — Bong Cha disse. — Existem muitas mulheres bonitas em Koreatown.

— Obrigada, mãe.

— Eu não quero que você fique arrogante — disse Bong Cha. — Com toda essa atenção...

— Deixe Sam resolver isso — disse Dong Hyun. — Você acha que sua mãe é a mulher mais bonita de K-town?

Sam olhou para Anna.

— Eu acho que você é a mulher mais bonita do mundo — disse Sam.

Ele tinha doze anos, prestes a ser mais homem do que menino. A cada dia, Sam se tornava um mistério maior para Anna, até mesmo

seus cheiros, outrora tão familiares, eram um mistério, e havia um quê de luto nisso. Ainda assim, Sam sabia com certeza que sua mãe era a mulher mais bonita do mundo. Estava no outdoor porque era verdade.

Anna e Sam voltaram para Studio City, e ela se perdeu um pouco nas colinas de Hollywood. Talvez tivesse estendido a viagem de propósito. Talvez quisesse se perder. Era agradável dirigir ao lado do filho, com a capota aberta, em uma noite quente da Califórnia, em junho. O carro tinha sido uma compra recente. Um esportivo vermelho bobo que tinha sido sua primeira ostentação.

— Você sabia que eu fiz o ensino médio na escola de artes cênicas? — Anna perguntou. — Não é tão longe daqui.

Sam assentiu.

— Sim.

— Talvez você queira estudar lá? — ela disse.

— Acho que não, mãe. Eu não sou um ator...

— Verdade. Mas o legal é que adolescentes de toda a Los Angeles estudam lá, então você conhece todo mundo. Não sei se você notou, mas Los Angeles, bem, pode ser um pouco complicada. Os moradores do leste ficam no Eastside, e os do oeste ficam no Westside. E o leste, onde ficamos com a vovó e o vovô, não é o leste, é o oeste. Porque tecnicamente qualquer coisa a oeste do rio Los Angeles é o oeste.

Sam e Anna compartilharam uma risada às custas das pessoas que se importavam se eles moravam no leste ou no oeste.

— Então, quando eu estava na escola de artes cênicas, eu tive um namorado — continuou Anna.

— Só um? — Sam provocou.

— Esse, em especial, era neto de um dos chefes daqueles estúdios antigos. Dinheiro de família, sabe? E ele morava no oeste, em Pacific Palisades, que fica o mais a oeste possível, mas sempre ia dirigindo até a minha casa para me ver. E ele conseguia atravessar a cidade muito depressa. Tipo, feito um raio. Tipo, eu

ligava pra ele, e ele chegava na minha casa em sete minutos. E você sabe quanto tempo leva para chegar a lugares por aqui. Então, eu perguntei: “Cara, como você chega na minha casa tão rápido?” E ele me olha com uma cara de louco e diz que não pode me contar. “É segredo.”

Anna, uma boa atriz, fez uma pausa para efeito dramático e para ter certeza de que Sam ainda estava ouvindo.

— E aí, ele te contou?

— Não. Ele era meio idiota, e nós estávamos sempre brigando, aí a gente acabou terminando pouco tempo depois. Mas na semana passada contei essa história para Allison, outra modelo do *Press That Button!*, e Chip nos ouviu e comentou: “É óbvio que ele estava usando as estradas secretas.”

— Estradas secretas?

— Sim, foi exatamente o que eu disse. De acordo com Chip, quando Los Angeles estava sendo construída, os chefes dos estúdios construíram estradas secretas. Rodovias que só *eles* conheciam, para que pudessem chegar rápido aos lugares. Chip pensou que meu antigo namorado, que, como você deve se lembrar, era o amado neto de um chefe de estúdio, provavelmente conhecia essas estradas. Chip disse que havia uma que corria de leste a oeste, de Silver Lake até Beverly Hills, e outra que ia de norte a sul, de Studio City até Koreatown. Chip me ofereceu dez mil dólares se conseguíssemos encontrar. Como se eu fosse contar a ele se algum dia encontrasse uma estrada mágica secreta.

— Vamos encontrar — sugeriu Sam. — Assim podemos chegar rápido na casa da vovó e do vovô.

— Vamos! — disse Anna.

— Podemos fazer isso com método — disse Sam. — Vamos fazer um caminho um pouco diferente de volta para Studio City toda vez. Eu vou desenhar um mapa e, em algum momento, vamos encontrar. Sei que vamos.

Eles estavam indo em direção a Mulholland, quando de repente um borrão de pelos disparou na frente do carro. Anna pisou no freio e desviou um pouco. O animal congelou. Nos faróis, Anna percebeu que era um cão de porte médio, ou talvez um coiole, de pelo claro. Um vira-lata.

O animal saiu correndo.

— Ai, meu Deus — disse Anna. — Você acha que machucamos ele?

— Não — respondeu Sam. — Parecia estar bem quando correu. Só com medo.

— Era um cachorro ou um coiole?

— Não sei — disse Sam. — Dá para saber a diferença?

Anna riu.

— Eu mesma não sei, de verdade. Vamos pesquisar na enciclopédia do vovô na próxima vez que estivermos lá.

— Faz diferença? — Sam perguntou.

— Acho que não. — Ela fez uma pausa. — Talvez eu me sentisse um pouco pior se tivesse matado o bichinho de estimação de alguém. Um coiole não pertence a ninguém. É selvagem. Mas provavelmente é errado se sentir assim. Um coiole tem tanto direito à vida como qualquer outro animal.

Ela desligou o carro para se acalmar. Anna e Sam ficaram na escuridão. Anna ainda não conhecia bem o carro novo, então não conseguiu localizar o pisca-alerta. Suas mãos tremiam.

— Meu Deus, como está escuro — disse.

Sam se lembraria das luzes primeiro. Duas, como um par de olhos, crescendo rapidamente, cada vez mais largas, maiores, procurando-os na noite. Sam lembraria ter um pensamento irracional: *Estamos bem, porque o carro não pode nos ver. Estamos protegidos pela escuridão.*

Então, o guincho estridente dos pneus, o metal amassando, o vidro se estilhaçando como um grito.

O motorista estava em alta velocidade, mas o acidente não era culpa dele. As ruas eram estreitas — mal havia espaço suficiente para dois carros passarem. Ele fez a curva um pouco aberta demais e bateu o sedã pesado direto no capô do carro esporte leve de Anna. A maior parte do impacto foi no lado do motorista e no pé esquerdo de Sam. Como esperar que aquele motorista soubesse que havia um carro lá? Por que um carro estaria parado logo abaixo de Mulholland, com todas as luzes apagadas? Como ele poderia saber que um menino e sua mãe estariam naquele carro?

Do banco do passageiro, Sam podia ver o rosto da mãe, iluminado pelos faróis do outro carro. Sua pele estava coberta de partículas de vidro, e ela parecia brilhar. Ele tentou alcançar a mãe para limpar o rosto dela, mas descobriu que sua perna esquerda estava presa sob o painel. Ele não sentiu dor — isso viria depois —, mas não conseguiu se soltar o suficiente para alcançar o rosto dela, e a sensação de aprisionamento o deixou em pânico. Ele sentia o cheiro de sangue misturando-se ao perfume de gardênia dela, e via que o peito e o abdômen dela tinham sido esmagados pelo painel destruído. Mas era o vidro. Era o vidro no rosto bonito da mãe que mais o perturbava naquele momento, e Sam tentou novamente alcançá-la para limpar. Sentiu um movimento estranho dos ossos do pé quando se puxou na direção dela. E, com essa última tentativa malsucedida, começou a sentir seu corpo de novo. Começou a tremer violentamente, e sentiu como se não pudesse respirar.

— Mamãe — falou para o corpo ainda quente ao lado dele —, tá doendo.

Ele esticou o pescoço para descansar a cabeça no ombro dela, então fechou os olhos.

O homem no outro carro se aproximou de Sam, em transe. Ele chamou, desesperado.

— Eu sinto muito. Eu não te vi. Eu não te vi. Está todo mundo bem? Está todo mundo bem? Tem alguém vivo? Tem alguém aí?

Sam abriu os olhos:

— Estou aqui.

Aquelas foram as últimas palavras que ele diria até o dia em que encontrou Sadie Green na sala de jogos.

Nos jogos, o que mais importa é a ordem das coisas. O jogo tem um algoritmo, mas o jogador também deve criar um algoritmo de jogo para vencer. Existe uma ordem em qualquer vitória. Existe uma maneira otimizada de se jogar qualquer jogo. Sam, nos meses silenciosos após a morte de Anna, repetia obsessivamente aquela cena em sua cabeça. E se ela não aceitasse o trabalho em *Press That Button!*, e se não pudesse comprar o carro novo. E se Anna comprasse o carro novo, mas fosse direto para casa depois do jantar. E se a primeira Anna Lee não pulasse daquele prédio e se Anna nunca se mudasse para Los Angeles. Se Anna não parasse o carro depois de bater no coiole. Se Anna encontrasse o pisca-alerta. Se Anna nunca dormisse com George. Se Sam nunca nascesse. Existem, ele concluiu, infinitas maneiras de sua mãe não morrer naquela noite, e apenas uma em que ela morre.

Na manhã da cirurgia de Sam, Sadie foi a Venice para organizar seu escritório. Marx trouxe mesas e estantes baratas, só o suficiente para que pudessem começar a trabalhar antes que o espaço fosse devidamente decorado. A última caixa que Sadie abriu continha sua coleção de jogos para PC, que ela sempre mantinha à mão para referência. Na prateleira, ela organizou os jogos, que estavam em uma combinação de caixas de CD e embalagens de papelão em brochura: *Commander Keen*, *Myst*, *Doom*, *Diablo*, *Final Fantasy*, *Metal Gear Solid*, *Leisure Suit Larry*, *The Colonel's Bequest*, *Ultima*, *Warcraft*, *Monkey Island*, *The Oregon Trail*, e outras dezenas de jogos. No fundo da caixa estava *Dead Sea*. Ela ainda amava *Dead Sea*, mesmo que seus sentimentos pelo criador fossem mais complicados. Ela tirou o CD do pacote. Dov tinha feito uma dedicatória:

Para Sadie em seu 20º aniversário, a garota mais sexy e brilhante em Jogos Avançados. — Com amor, D.M.

Sadie tinha esquecido que Dov havia feito isso e se perguntou quando tinha sido a última vez que olhara para o disco. Provavelmente, fazia anos. A última vez que ela conseguia ao menos se lembrar de ver o disco foi quando Marx e Sam estavam jogando *Dead Sea*. Quando Sam disse: *Nosso jogo deveria ser assim*.

Sadie se lembrava claramente de Sam dizendo que não sabia se Dov era seu namorado ou seu professor. Mas se ele tinha usado esse disco para jogar *Dead Sea* — e ela sabia que sim — havia lido a dedicatória. Não teria como não ter lido, e Sam nunca deixava

nada passar, de toda forma. E se Sam sabia que Dov era namorado dela, será que havia escolhido *Dead Sea*, não aleatoriamente, mas de propósito? Será que tinha mostrado o jogo a ela porque *queria* que Sadie procurasse Dov, porque sabia que ela *iria* atrás dele? Não teria adivinhado que o término que a deixou mal tinha sido com Dov, não teria parado, nem por um momento, para pensar sobre o que voltar com ele significaria para Sadie? Como os últimos três anos teriam sido diferentes se Dov não tivesse tido tanto poder sobre ela, tanto do ponto de vista pessoal quanto profissional?

Se fosse verdade, era, com toda a certeza, uma traição. Sam sabia o que queria e não se importava com o que isso significaria para Sadie. Queria Ulysses, da mesma forma que queria a Opus, da mesma forma que na verdade não se importava se Ichigo fosse menino, da mesma forma que tinha deixado o mundo inteiro acreditar que *Ichigo* era *dele*, da mesma forma que havia reatado a amizade com o único propósito de fazer um jogo. Ela se permitiu acreditar que Sam era seu amigo, mas ele não era amigo de ninguém. Também não era desonesto nesse aspecto — quando ela dizia a ele que o amava, ele nunca respondia que a amava também. Ela inventava desculpas para ele: o pai ausente, a morte da mãe, o acidente, a pobreza e as inseguranças óbvias que tudo isso lhe havia causado. Mas e se o erro dela tivesse sido imbuir Sam com emoções e sentimentos que ele era incapaz de sentir?

Sadie sentou-se à mesa em seu escritório. Colocou o CD de *Dead Sea* no notebook. Ela pulou a assustadora cena de abertura — o acidente de avião, da qual a Wraith se torna a única sobrevivente, ao som de “Clair de lune”. Ela estava com vontade de matar alguma coisa, então foi direto para a primeira fase, a entrada para o mundo subaquático, que se parece com um saguão de hotel de Las Vegas. O zumbi de camisa xadrez e calça de couro veio mancando até o centro do saguão, e Sadie como a Wraith pegou o tronco. Ela golpeou o zumbi repetidas vezes na cabeça. Dov tinha feito coisas incríveis com respingos de sangue. Por exemplo, dava

até para ver o reflexo de Wraith no sangue do zumbi que tinha acabado de matar. Um pequeno detalhe como esse é uma quantidade impressionante de trabalho extra. *Dead Sea é um jogo excelente*, pensou.

Sadie ainda estava jogando *Dead Sea* quando Marx apareceu no escritório.

— Ele saiu da cirurgia — avisou. — O avô disse que correu tudo bem.

— Que bom — disse Sadie.

Ela estava com raiva. A Wraith largou o tronco e o trocou pelo martelo.

— Vou pra lá agora — disse Marx. — Isso é *Dead Sea*?

A Wraith esmagou uma zumbi grávida com o martelo. O martelo era tão mais eficiente que o tronco!

— É.

A Wraith testou o martelo quebrando uma janela.

De repente, o bebê zumbi rastejou para fora da barriga da mãe zumbi morta. A Wraith hesitou, por um brevíssimo momento, antes de bater na cabeça do bebê. Sangue e cérebro explodiram na tela.

— A primeira vez que joguei *Dead Sea* — comentou Marx —, foi nessa parte que morri. Não matei o bebê rápido o suficiente, e ele se jogou no meu rosto.

— As pessoas geralmente morrem aí, ou na cena com o cachorro. Dov odeia sentimentalismo.

— Ele é tão frio — disse Marx secamente. — É difícil acreditar que *Ichigo* e isso foram construídos a partir da mesma engine.

— Dá para ver isso na água. Na luz — Sadie comentou. — Dá para ver isso em todos os lugares, se souber onde olhar.

A Wraith, com seu andar pouco natural e saltitante, agachou-se atrás de uma estátua. Ela ofegou, esperando o próximo zumbi.

— Você já jogou o jogo até o fim? — Sadie perguntou a Marx.

— Não.

— A reviravolta do *Dead Sea* é que a Wraith não sobreviveu ao acidente de avião. Ela também é um zumbi. Só não sabe disso ainda. Então, basicamente, ela passa o jogo inteiro matando sua própria espécie.

— Fodam-se, crianças! — Marx brincou. — Matar zumbis pode parecer divertido, mas você vai se sentir mal com isso mais tarde.

— É a cara do Dov — Sadie disse. — Onde há prazer, há dor.

— Você vem para o hospital, certo? — perguntou Marx. — A gente tem que sair se quiser evitar o congestionamento.

— Acho que vou ficar aqui mais um tempo — disse Sadie, sem virar o rosto. A Wraith trocou seu martelo por uma chave de fenda. A chave de fenda era uma arma menos satisfatória, mas se você não a pegasse não conseguia abrir o painel que levava até o elevador. E se não pegasse o elevador, ficaria preso na primeira parte do jogo para sempre. — Ainda tenho que arrumar algumas coisas.

IV



OS DOIS LADOS

1A

Sam alugou uma casinha de um quarto, perto dos avós, mais precisamente na disputada fronteira leste entre Silver Lake e Echo Park. Primeiro ele havia planejado se mudar para Venice, para ficar perto do escritório da Jogo Sujo, mas sua recuperação levou mais tempo do que ele esperava, e no final parecia mais simples ficar no Eastside perto dos avós e do hospital, com seus muitos médicos e fisioterapeutas com quem ele era forçado a interagir várias vezes por semana.

Uma das novas vizinhas de Sam — uma mulher com braços de Popeye, uma bandeira do orgulho LGBT em sua varanda e uma variedade constante de pit bulls resgatados, sempre fêmeas — referia-se ao bairro como PeFePeTri, ou Pé Feliz Pé Triste, por conta de um anúncio de um podólogo que ficava girando na esquina da Benton com a Sunset, logo depois da casa deles. Cada lado da placa mostrava um pé marrom antropomorfizado. “Pé Triste” tinha um band-aid no dedão, olhos vermelhos, boca aberta de dor, muletas, mãos e pés. “Pé Feliz” tinha sido milagrosamente curado através do poder da podologia: fazendo joinha, um sorriso maníaco, e os pés do pé em um cano alto branco novinho. A propaganda ficava bem acima do estacionamento de um hotel Comfort Inn, onde no primeiro andar havia um restaurante vegetariano e o podólogo em questão. A propaganda girava bem devagar, fazendo uma volta a cada doze segundos mais ou menos. Conta a lenda, embora talvez essa seja uma palavra muito forte para um letreiro giratório acima de um hotel de baixo custo, que o lado da propaganda que você vir primeiro determina como será o resto do seu dia.

Por mais de um ano, Sam sempre via primeiro o Pé Triste. Ele tentou ver o outro lado: variou a velocidade de sua aproximação até a placa; passou por ela andando e dirigindo, vindo de todas as quatro direções. Não importa como ele variava sua rotina, o Pé Triste o recebia todas as vezes. Não era preciso um ex-estudante de matemática de Harvard para saber que esse resultado era estatisticamente improvável, e ele não conseguia deixar de sentir como se o universo estivesse zombando dele.

1B

Sadie alugou um apartamento no prédio Clownerina em Venice, a seis minutos e meio de caminhada da Jogo Sujo. O edifício tinha uma escultura de quase dez metros de altura de um palhaço vestido com tutu de bailarina e sapatilhas de ponta. No passado, o bailarino mexia a perna, mas ou a maresia enferrujou suas engrenagens ou os inquilinos reclamaram que o motor era muito barulhento. Durante os anos que Sadie morou no prédio, Clownerina ficou ali parado, sua sapatilha vermelha estendida de forma recatada, esperando o dia em que dançaria novamente.

Clownerina podia ser cafona, mas Sadie o adorava. Ele representava o espírito da Califórnia para ela, e, pela primeira vez em sua vida, ela abraçou totalmente sua cidade natal. Doou seus casacos de inverno e começou a usar chapéus de sol e vestidos longos e fluidos. Frequentava os mercados de pulga com Zoe, e as duas compravam discos de vinil vintage, longos colares e cerâmica artesanal. Ela queimava incensos e parou de tomar café. Deixou o cabelo crescer até a cintura e o usava repartido ao meio. Começou a fazer pilates e jogou as algemas de Dov no mar. Namorou: um cara bonito e durão de uma banda de indie rock; um ator bonito e durão que era conhecido principalmente por fazer filmes indie; um cara da área de tecnologia bonito e durão que vendeu sua pontocom para outra pontocom maior. Dava jantares elaborados e

se orgulhava de conhecer as bandas novas antes de qualquer outra pessoa. Ela comprou um fusca usado da cor do céu da Califórnia. Ela tomava brunch com a família todos os domingos. Acordava cedo, dormia pouco e trabalhava dezoito horas por dia com frequência. Se a Califórnia fosse uma fantasia que pudesse ser usada, Sadie a usava tão facilmente quanto Clownerina usava seu tutu e chapéu.

Sadie não sabia por que Sam tinha escolhido morar no Eastside. Que angelino nativo se submeteria de bom grado a um trajeto de cinquenta minutos? Naqueles dias, eles raramente falavam de qualquer coisa além do jogo que estavam fazendo, então ela não perguntou. Tinha parado de perder tempo imaginando as motivações de seu sócio.

2A

Enquanto Sam estava se recuperando durante o inverno, primavera e parte do verão, Sadie e seu grupo principal de programadores construíram a Oneiric, a engine que impulsionaria a mecânica e os gráficos de *Both Sides*.

A Oneiric se tornaria conhecida por sua inovadora técnica de iluminação volumétrica, que permitia nevoeiros, nuvens e raios de sol particularmente impressionantes. As inovações gráficas eram necessárias porque Myre Landing, o mundo de fantasia de *Both Sides*, era coberto por neblina até o final do jogo. Como diria uma das críticas: “O clima em Myre Landing é realmente um personagem.” Sadie tinha rido com essa resenha: críticos inteligentes em todas as mídias gostavam de se referir a coisas que *não eram personagens como personagens*. Mas, em seu documento inicial do projeto, ela havia escrito, de forma ambiciosa, a mesma coisa: “O clima em Myre Landing deve parecer um personagem.”

Sadie estava orgulhosa da Oneiric. Estava orgulhosa por ter sido capaz de realizar o que não tinha conseguido cinco anos antes. Ligou para Dov pela primeira vez em meses.

— Eu consegui — contou.

— É uma sensação boa pra caralho, né?

— É — ela admitiu.

— Eu te disse — falou. — Você não precisa mais da Ulysses. E ela está velha agora, de toda forma.

— Ei, eu estava jogando *Dead Sea* alguns meses atrás e fiquei me perguntando: como você conseguiu fazer aqueles reflexos no

sangue?

— Ah, aquilo? Foi ridículo.

— Em 1993, era uma loucura — disse Sadie.

— Eu provavelmente não faria isso hoje. — Ele descreveu sua técnica, uma variação improvisada da atualização adaptável de blocos. — Queimei muitas placas gráficas e processadores pra conseguir aquilo.

— Mas ainda é ótimo.

— Estava pensando em ir para Los Angeles daqui a algumas semanas. Um diretor quer puxar meu saco para me fazer aceitar uma adaptação de *Dead Sea* para o cinema. Você vai estar por aí?

— Estou bem ocupada — respondeu ela. — E também... Eu tenho namorado agora.

— Quem é esse cara?

— Ele tem uma banda — Sadie respondeu, quase se desculpando.

— Será que já ouvi falar dessa banda?

— Se chama Falha na Comunicação.

— Falha na Comunicação — Dov repetiu. — Parece horrível.

— Ele é ótimo.

— Eu não quis dizer que precisaria ficar com você. Mas gostaria de ver seu trabalho — explicou Dov. — Você é minha aluna mais talentosa. Eu me gabo de você o tempo todo.

— Passa no escritório — Sadie disse. — Eu estou sempre aqui.

Sam não estava por perto para quase nenhum trabalho na engine, e quando ela mostrou a Oneiric a ele, Sam parecia entediado e nada impressionado.

— Legal — comentou. — Vai funcionar muito bem.

Sadie havia se matado construindo a Oneiric e ficou irritada com a reação displicente.

Sam dissera, a princípio, que voltaria ao trabalho em março, mas só retornou em tempo integral em maio, e mesmo assim estava lá, Sadie sentia, apenas parcialmente. Sam chegava às sete da manhã,

para não pegar trânsito, e geralmente ia embora às quatro da tarde, para não pegar mais engarrafamento. Sadie fazia hora extra todos os dias, trabalhava das nove até a uma da madrugada, muitas vezes até mais tarde. Alguns dias, Sam não aparecia. Ele estava sempre atrasado, sempre no carro, sempre a caminho.

Sadie conversou com Marx sobre a presença de Sam, e Marx especulou que Sam ainda estava tendo dificuldades com sua recuperação, embora não tivesse certeza... Sam nunca falava sobre isso com nenhum dos dois.

— O problema é que não posso esperar as decisões dele. As coisas andam muito devagar porque ele passa tanto tempo fora do escritório.

Marx foi quem sugeriu que o trabalho deveria ser dividido para que Sam pudesse liderar a equipe que construiu o lado mais simples, do “mundo real” — Mapletown —, e Sadie cuidaria do lado Myre Landing, o “mundo de fantasia”. Dessa forma, Sadie não seria impedida de seguir em frente por ter que esperar e consultar Sam. As sequências de Myre Landing eram mais complicadas em todos os aspectos, e Sadie ficava ressentida por, mais uma vez, ter que fazer a maior parte do trabalho e receber o mesmo crédito. Mas era o que fazia sentido para o jogo e para Sam, então ela concordou.

2B

Em maio, relativamente tarde no processo de desenvolvimento para uma mudança tão significativa, Sam teve a ideia de que o personagem principal deveria ser uma criança doente em vez de uma menina que sofria bullying, o que fazia parte da ideia original de Sadie.

— Não vou fazer outro jogo com um personagem principal menino — Sadie disse.

— Não, não estou dizendo isso. Mas talvez ela possa ter câncer — Sam sugeriu. — E ela deveria ter alguma deficiência, sentindo

dor. Dessa forma, é ainda mais forte quando ela é onipotente no outro mundo.

Sadie pensou sobre a sugestão.

— Você quer dizer, igual à *minha* Alice?

— Sim — concordou Sam. — Igual à Alice.

— É uma ideia interessante — disse Sadie —, mas o bullying não é mais comum? A doença e a dor não vão afastar os jogadores?

— Bullying é uma dor psicológica — Sam rebateu. — Doença física dá ao nosso personagem mais obstáculos no mundo real e mais contraste com seu avatar no mundo da fantasia. Qual é o ponto de ter dois mundos se não para traçar esses contrastes?

Eles batizaram a personagem principal de Alice Ma, e sua idílica e suburbana cidade americana de Mapletown. Assim que souberam que Alice Ma tinha câncer, o mundo da fantasia ficou mais vívido. Myre Landing tornou-se um vilarejo do norte da Europa, de aparência medieval, afetado pela peste. Ninguém consegue respirar; o céu é oculto por um nevoeiro verde-acinzentado e parece estar ficando mais escuro a cada dia; o mar é turvo, com uma fleuma amarela viscosa, cujos pedaços aparecem de vez em quando na praia; tudo está morrendo — os idosos primeiro e depois os jovens; animais, a natureza. Cabe ao alter ego de Alice Ma, Rose a Poderosa, descobrir o que (ou quem) está causando a peste e como salvar Myre Landing. Se Rose a Poderosa pode salvar sua aldeia, então talvez Alice Ma possa salvar a si mesma do câncer de pulmão. As duas histórias estão interligadas, mas seguem por caminhos diferentes. Você só pode avançar em um avançando no outro. A jogabilidade era incrivelmente complexa e, enfim, Sadie informou a Sam que a maneira mais eficiente de construir o jogo era trabalhar em cada lado separadamente.

Uma vez estabelecida essa divisão de trabalho, Sam estava feliz por perder-se na construção da consideravelmente menos ambiciosa Mapletown. O hospital da cidade foi baseado em todos os hospitais em que ele já tinha estado, e a doença e o tratamento de

Alice, que tinham a ver com muitas das missões secundárias e fases de Mapletown, receberam o tipo de detalhe minucioso que só poderia ter vindo de alguém que já tivesse passado por uma doença crônica e compreendia as indignidades da vida hospitalar. Na fase quatro, por exemplo, Alice, após uma cirurgia de grande porte, se separa de seu corpo e tem que correr pelo hospital para capturá-lo, como Peter Pan e sua sombra. Essa dissociação era algo que Sam tinha experimentado muitas vezes; a sensação de que seu corpo, quando doente, não era mais seu.

Em Mapletown, Sam criou dois mundos distintos: havia o hospital, mas também havia tudo fora dele, Mapletown em si. Sam ordenou à sua equipe que Mapletown fosse responsiva ao clima e às estações: estaria escura se você jogasse à noite e iluminada se jogasse pela manhã. Haveria folhas amareladas no outono e neve no inverno, flores de cerejeira na primavera. O mundo sempre lhe pareceu dolorosamente bonito quando estava doente. Era apenas quando estava sozinho e não podia participar das coisas normais do dia a dia que Sam começava a notar como era lindo estar vivo. Seus amigos atrás do vidro de uma porta de hospital; o rosto doce da Sadie de doze anos entregando-lhe um labirinto terminado; a nostalgia que sentia ao ver as pessoas saudáveis e sem deficiências deixarem um mundo que estavam apenas visitando, mas do qual ele era um residente permanente.

Como Sadie estava enrolada com Myre Landing, Marx foi o primeiro a testar as fases iniciais de Mapletown.

A primeira fase se passa fora do hospital. Alice está disputando uma corrida de obstáculos em uma competição de atletismo do ensino médio. Uma caixa de texto informa que ela é a melhor corredora do estado e que espera-se que ela vença. A multidão está torcendo por ela; o namorado de Alice e seus pais estão nas arquibancadas.

Marx começou a correr com a personagem, apertando o botão de salto toda vez que Alice se aproximava de um obstáculo. Ele perdeu

uma vez, depois perdeu de novo, e então uma terceira vez. Ele se virou para Sam.

— Estou fazendo alguma coisa errada?

Não importava o quanto o jogador fosse bem na corrida, Alice sempre iria perder. O tumor crescendo em seus pulmões está diminuindo sua velocidade, mas ela ainda não sabe disso. Cada vez que Alice perde, o jogador recebe a opção de reiniciar o jogo. Mas ele nunca vai “ganhar” a primeira fase. Vencer é aceitar que existem algumas corridas que são impossíveis de vencer.

Ao longo de sua vida, Sam odiava quando o mandavam “lutar”, como se a doença fosse uma falha de caráter. A doença não é algo que pode ser derrotado, não importa o quanto você lute, e a dor, uma vez que o tinha em suas garras, o transformava. Mapletown era, para Sam, a história de sua dor, no presente e no passado. Seria o jogo mais pessoal que faria, embora, é claro, fosse apenas metade do jogo, e sua parceira, Sadie, achasse que era sobre sua irmã.

— Sam — disse Marx, depois de ter entendido —, amei o que você está fazendo aqui. É inteligentíssimo. Sadie viu isso?

— Ainda não — respondeu Sam. — Ela viu o design básico, mas tem estado tão ocupada com Myre Landing que eu não quis incomodar.

Marx observou seu amigo. Sam estava mais magro do que Marx jamais tinha visto, e seus olhos estavam levemente vermelhos. Ele tinha deixado o bigode e a barba crescerem, e não parecia cortar o cabelo em meses. Parecia cansado, derrotado. Desde quando Sam se importava de “incomodar” Sadie?

— Está tudo bem com vocês? — Marx perguntou.

— Claro.

Ele sorriu para Marx, que notou que Sam tinha lascado o dente canino direito.

3A

Sam não queria dar *importância* ao seu vigésimo quinto aniversário. Desde a cirurgia, ele vinha evitando fazer planos que não envolvessem trabalho ou consultórios médicos. Por insistência de Marx, Sam aceitou sair para jantar com Sadie, Marx e seus respectivos. Sam tinha acabado de chegar à porta de casa e estava girando a chave quando sentiu uma dor lancinante e impiedosa. Ele caiu de joelhos e arrancou a prótese, jogando-a com tanta força na parede que danificou o gesso.

Ele tentou ligar para o restaurante, mas seus dedos não conseguiam manipular o telefone celular.

Deitou-se no chão e fechou os olhos. Tentou não se mexer, porque se mexer era doloroso. Mas não conseguia dormir.

Por volta das nove e meia, ouviu uma batida à porta.

— Sam — Marx chamou. — Sou eu.

A porta da frente de Sam estava destrancada, então, quando Sam não respondeu, Marx entrou. Ele não expressou surpresa com o que viu: o pé jogado do outro lado da sala, Sam no chão.

— Por favor, sai daqui — Sam conseguiu dizer.

Marx o ajudou a tirar as roupas ensopadas de suor e a se deitar na cama, que era um colchão no chão.

— Posso te ajudar com alguma coisa? — Marx perguntou. — Eu quero te ajudar.

Sam balançou a cabeça.

— É mais difícil pra mim te ajudar agora que não moramos juntos, então você tem que me dizer de que precisa.

Sam balançou a cabeça novamente.

— Tudo bem, meu amigo.

Marx sentou-se no chão ao lado da cama de Sam. Ligou a televisão e, quando não encontrou nada para assistir, procurou entre os DVDs de Sam. Marx escolheu a gravação de um show de Simon and Garfunkel no Central Park em 1981.

Eles estavam assistindo fazia uma meia hora quando Sam disse:

— Eu não sei de onde esse DVD veio.

— É meu — comentou Marx, rindo. — Na verdade, da minha mãe.

A dor de Sam tinha diminuído um pouco até o final do show, e ele conseguia falar mais facilmente; então voltou-se para Marx.

— Se chama dor do membro fantasma. Tenho a sensação de que meu pé ainda existe e, quando coloco a prótese, às vezes, sinto como se ele estivesse sendo esmagado. Sinto meus ossos se quebrando e minha carne virando líquido. Dizem que é tudo coisa da minha cabeça.

Marx pensou nisso.

— Mas que dor não é?

Sam sentou-se na cama.

— Por favor, não conta pra Sadie.

— Por quê?

— Não quero distraí-la de terminar o jogo. E, na verdade, a dor não é real, então não é tão ruim.

No início, Sam tinha se curado rapidamente da cirurgia. A ferida, embora maior e mais evidente do que ferimentos que ele já teve antes, não parecia muito mais difícil de lidar que o normal, e ele não sentiu dor residual na perna. Ele foi liberado do hospital com vários dias de antecedência e foi se recuperar na casa dos avós, e pensou que estaria de volta ao trabalho mais cedo do que tinha previsto. Do seu quarto de infância, começou a pesquisar na internet anúncios de imóveis para apartamentos em Venice e Santa Monica, no Westside, perto da Jogo Sujo. Ele ligou para Sadie, e os dois

continuaram a refinar o complicado design de fase de *Both Sides*. Ele disse que voltaria até primeiro de março.

As dores começaram na segunda noite na casa dos avós. Ele acordou no meio da noite gritando, encharcado de suor e urina, chutando freneticamente o pé que não existia mais. Sam estava assustado e envergonhado, porque sentia como se não tivesse controle sobre seu corpo nem compreensão do que estava causando a dor e, portanto, forma de controlá-la. Ele ficava tentando tocar o pé. A dor era tão intensa que ele não conseguiu falar ou explicar quando seus avós aterrorizados entraram no quarto para perguntar o que havia de errado. Ele tentou sair da cama para vomitar no vaso sanitário, mas esqueceu que não tinha um pé e se estatelou no chão, lascando um dos caninos e cortando o lábio. Ele ficou de joelhos para vomitar. Sentia-se impotente, como uma criança novamente, e, ao mesmo tempo, selvagem, menos que humano. Sua avó o embalou em seus braços até que Sam conseguiu cair em um sono agitado.

No dia seguinte, ele foi à médica e ela o diagnosticou com dor do membro fantasma.

— Você teve um episódio particularmente violento — a médica disse. — Mas não é raro em amputados.

Por um momento, Sam não soube de quem ela estava falando. Ninguém nunca o havia chamado de amputado antes. Na cabeça de Sam, amputados eram heróis de guerra ou sobreviventes de câncer.

— Alguém deve ter falado com você sobre isso antes da cirurgia — ela continuou.

Sam assentiu. Se era o caso, ele mal havia prestado atenção. Tinha pensado que, uma vez comprometido com a amputação, o problema do pé estaria resolvido.

A médica lhe deu um folheto com exercícios para combater a dor. Por exemplo, o orientou a olhar para o coto em frente ao espelho para reprogramar seu cérebro e fazê-lo aceitar que agora não tinha mais um dos pés. Sam odiava fazer esse exercício. Antes mesmo

da amputação, evitava olhar para o pé. Sempre pensou que, se não olhasse, então não seria tão ruim assim. A médica também deu a ele uma receita para um antidepressivo, que ele não tomou.

Por várias semanas, ele não sentiu mais dor e ficou esperançoso que ela nunca mais voltaria.

Na primeira vez em que a prótese foi colocada, a dor voltou com uma fúria redobrada. Ele sabia que era mais do que a pressão do coto na prótese, embora o fisioterapeuta continuasse insistindo que era isso, encorajando-o. Parecia que seu pé estava sendo esmagado pela prótese. Ele ficou tonto e por alguns segundos perdeu a capacidade de ver ou ouvir. Sentiu o gosto de bile na boca.

— Estou sentindo um desconforto — comentou, fraco.

O superpoder de Sam sempre fora sua capacidade de esconder e ignorar a dor.

— Você está bem, Sam — insistiu o fisioterapeuta. — Está indo bem. Estou aqui do seu lado, só dê um passo.

Sam deu um passo, abriu um sorriso fraco, então caiu de joelhos e vomitou.

Mandaram Sam se consultar com um terapeuta, um hipnotizador, um acupunturista e uma massagista, e, embora todas essas coisas funcionassem até certo ponto, nada era capaz de parar a dor quando ela decidia emergir. Sam foi instruído a procurar por padrões e gatilhos. Os únicos gatilhos eram quando Sam ia dormir ou quando tentava andar, e era desafiador viver sem dormir ou andar. Foram feitos ajustes na prótese. Meias foram adicionadas, meias foram retiradas. Mas, em especial, sempre que ele usava a prótese, sentia um tipo de agonia tão perturbadora que o impedia de pensar. Para Sam, pensar era necessário, e a dor fazia com que se sentisse burro, um fenômeno totalmente novo para ele.

A médica lhe disse:

— A boa notícia é que a dor está na sua cabeça.

Mas eu estou na minha cabeça, pensou Sam.

Sam sabia que não tinha mais o pé. Podia ver que ele não estava mais ali. Sabia que o que estava experimentando era um erro básico de programação e gostaria de poder abrir seu cérebro e deletar o código errado. Infelizmente, o cérebro humano é um sistema tão fechado quanto um Mac.

Ele não conseguia segurar nada no estômago naqueles primeiros meses e comia muito pouco. Perdeu dez quilos, o que assustou sua avó. Mas um dia a dor diminuiu, ou sua capacidade de tolerá-la aumentou. Ele voltou a trabalhar. Perturbadoramente, pela primeira vez na vida dele, os jogos não eram nem distração nem conforto. A dor parecia ocupar espaços em sua mente até então intocados ou reservados exclusivamente para esforços imaginários.

3B

— É estranho seu amigo não aparecer no próprio jantar de aniversário? — o namorado de Sadie, Abe, perguntou.

Eles estavam do lado de fora do restaurante em Silver Lake que Marx havia escolhido por ser perto da casa de Sam. O restaurante tinha uma árvore no centro e era famoso por ser o melhor lugar do Eastside para terminar o relacionamento com alguém.

— Não — respondeu Sadie. — Eu costumava perder muito tempo me preocupando, mas ele é o tipo de pessoa que tende a sumir.

— Todo mundo tem amigos assim — disse Abe. — Você quer voltar lá pra casa? Agora que você está do meu lado da cidade, seria uma pena não ir conhecer.

Abe Rocket era o vocalista e segundo guitarrista do Falha de Comunicação, uma das cerca de mil bandas que residiam numa área de catorze quilômetros em Silver Lake desde 1999. Na noite do aniversário de Sam, Sadie estava saindo com ele fazia mais ou menos um mês, mas nunca tinha ido à sua casa. Demorava muito para chegar por conta do trânsito, e não parecia valer a pena para

Sadie atravessar a cidade por causa de Abe quando o relacionamento não era tão sério. Ela não estava com ele tempo suficiente para saber suas histórias ou se Abe Rocket era seu nome artístico ou verdadeiro. Ela o conheceu em um show a que tinha ido com Zoe. Ela gostava de Abe porque ele era um amante gentil e educado até demais (“Sadie, posso colocar minha mão no seu seio?”), pois não fazia joguinhos — de videogames ou de conquista — e porque não se importava de dirigir até Venice.

A casa de Abe era arrumada e cheirava a sândalo, e ele tinha tipo mil discos de vinil, bem organizados em prateleiras brancas da Ikea. A coleção de Abe incluía LPs, mas sua paixão eram os 45s. Ele adorava os lados B e a história dos lados A e B, que Sadie não conhecia. Originalmente, explicou Abe, as gravadoras colocavam o “hit” no lado A e as faixas secundárias no lado B. Em algum momento, as gravadoras começaram a chamar 45s de Lado A duplo, para que houvesse menos conflitos nas bandas. De acordo com Abe, John Lennon e Paul McCartney brigavam sobre qual de suas músicas seria chamada de lado A. “Hello Goodbye” (A) de McCartney contra “I Am the Walrus” (B) de Lennon, por exemplo.

— Mas não existe lado A duplo. Lado A ainda é lado A — Abe disse. — Não importa que alguma gravadora maligna tente fingir que não.

Abe e Sadie fumaram maconha, e ele colocou para tocar um de seus 45s favoritos, “God Only Knows” dos Beach Boys, que era o lado B de “Wouldn’t It Be Nice”. Abe gostava, especificamente, de incidentes em que o lado B tornava-se mais significativo do que o lado A.

— Dá pra acreditar nisso? — perguntou Abe. — Quem é que acharia que “Wouldn’t It Be Nice” é melhor que “God Only Knows”?

— Mas eu entendo. “Wouldn’t It Be Nice” é definitivamente mais pra cima — argumentou Sadie. — Você meio que quer se matar quando escuta “God Only Knows”.

— É meu tipo de música favorito — disse Abe. — Eu chamo de música da tarde. Você não quer ouvir muito cedo, ou vai acabar com seu dia. — Abe abraçou Sadie. — Você é uma mulher da tarde, sexy Sadie. Não dá para conhecer alguém como você cedo demais na vida, ou eu não iria gostar de mais ninguém.

— Aposto que você já disse isso antes.

Vários meses depois, Abe sairia em turnê e isso marcaria o fim daquele relacionamento em particular. Ela não se arrependeu de ter namorado Abe nem de ter terminado. Ela sentiu, de certa forma, que agora entendia Marx (embora o relacionamento dele com Zoe fosse bem sólido). Relacionamentos longos podiam ser mais ricos, mas relações relativamente breves, descomplicadas e com pessoas interessantes também podiam ser ótimas. Cada pessoa que conheceu, cada pessoa que amou, não precisava consumir tanto de seu tempo para valer a pena.

Ela falou um pouco disso para Marx no escritório, e ele riu dela.

— Receio ter te passado a impressão errada, Sadie — retrucou.
— Eu prefiro ser consumido.

Sadie encarou Marx por um longo tempo. Eles trabalhavam juntos havia cinco anos, mas às vezes ela sentia que tudo que pensava sobre ele estava errado.

— E você é consumido pela Zoe?

Sadie gostava de Zoe. Elas nunca foram amigas em Cambridge, mas em Los Angeles se tornaram instantaneamente melhores amigas, daquela maneira que as pessoas às vezes são quando têm vinte e poucos anos.

— Eu devoro e sou devorado — respondeu Marx.

— Depois de Dov, acho que cansei dessa história de devorar.

— Eu entendo por que diz isso, mas também acho que você não deveria desistir de devorar assim tão cedo.

Marx rosnou para ela e fingiu mordê-la, então a beijou na bochecha.

4A

Lola Maldonado deixou seu número de telefone para Sam na pizzeria.

— Sr. Lee, não sei se o senhor se lembra de mim — ela falou para Dong Hyun —, mas Sam e eu estudamos juntos no colégio. Ouvi dizer que ele está de volta na cidade. Diga para ele me ligar, se quiser.

Dong Hyun passou a mensagem para Sam.

— Você deveria ligar pra essa garota — disse Dong Hyun. — Bonita. Educada.

— O trabalho está uma loucura agora.

— Vai deixar sua avó feliz — insistiu Dong Hyun. — Ela fica preocupada por você não fazer nada além de trabalhar.

— Eu não.

— Vai me deixar feliz também. Você não quer deixar um velho feliz?

— Tudo bem, velhinho. Vou tentar ligar.

Sam ligou para Lola cerca de um mês depois. Estavam prestes a começar a fase de depuração de Mapletown, então houve um breve respiro no cronograma.

— Ei, Masur! — Lola cumprimentou. — Demorou, hein. O que vamos fazer hoje de noite?

Eles concordaram em ir ao ArcLight para assistir a *Matrix*. Lola já tinha visto três vezes, mas Sam ainda não.

Lola e Sam eram da mesma sala em todas as matérias no ensino médio, e namoraram por um curto período no último ano (tinham que ir ao baile com alguém) e terminaram quando foram para a

faculdade (Lola, para estudar engenharia da computação na UCLA). Ela era inteligente, engraçada, forte, insistente e um pouco mesquinha. Mas inteligente era a qualidade que Sam mais gostava em Lola. Ela não era *especialmente* inteligente, não como Sadie, mas era inteligente.

Embora não significasse muito para ele, Sam havia perdido a virgindade com Lola. Estavam estudando equações diferenciais em um dia quente e sufocante de setembro. A energia elétrica acabou e a casa de seus avós começou a parecer Palm Springs de tão quente, e Sam e Lola acabaram tirando as roupas.

— Vamos fazer isso, Masur? — ela havia perguntado.

E ele pensou, *por que não?*. Seu pé não estava incomodando tanto. Ele não amava Lola, mas gostava muito dela e se sentia confortável ao seu lado.

— Não é sua primeira vez, né? — ele perguntou.

Naquela época, Lola usava uma cruz no pescoço, e ele sabia que sua família era católica. Sam não queria que o acontecimento fosse muito significativo para ela, já que não seria para ele.

— Não — Lola respondeu. — Não se preocupe com isso.

Eles fizeram um sexo medíocre e nada memorável, usando um preservativo que seu primo tinha lhe dado como piada, e, quando acabou, o pé de Sam ardia.

— Foi a sua primeira vez? — Lola perguntou.

— Não — Sam mentiu. Ele não queria conceder a ela o poder sobre sua virgindade.

Incluindo Lola, Sam teve quatro parceiros sexuais na vida e não tinha gostado de fazer sexo com nenhum deles. Ele tinha transado com um menino e três meninas. Ainda que ninguém nunca o tenha maltratado, o sexo tinha lhe trazido muito menos prazer do que a masturbação. Ele não gostava de ficar nu na frente de outras pessoas. Não gostava da bagunça do sexo — seus fluidos, seus sons, seus cheiros. Preocupava-se com o fato de que seu corpo não era confiável. Ele não podia imaginar querer fazer sexo com, por

exemplo, Sadie ou Marx, pessoas que adorava. O garoto que tinha sido seu ficante atribuía isso ao fato de Sam ter baixa autoestima por conta do pé, mas Sam achava que isso era muito reducionista. Não tinha certeza de que gostaria de sexo mesmo se tudo em seu corpo funcionasse perfeitamente. Mas havia alguma verdade no que ele dissera. Sam não acreditava que seu corpo pudesse sentir nada além de dor, então não desejava prazer da mesma forma que outras pessoas pareciam desejar. Sam era mais feliz quando seu corpo não sentia nada. Ele era mais feliz quando não tinha que pensar em seu corpo, quando conseguia esquecer que tinha um corpo.

Lola não havia mudado nada desde o ensino médio, exceto o cabelo, que agora estava verde, em um corte chanel. Tinha grandes olhos castanhos e era baixinha, peituda e corpulenta. Estava usando um vestido de saia rodada com estampa de papoulas vermelhas e brancas, e sapatos boneca de salto tratorado. Lola tinha o mesmo cheiro do xampu de laranja barato que usava desde os tempos de escola. A única maquiagem que ela usava era um batom carmim que parecia quase um aviso para Sam — na natureza, coisas vermelhas não são perigosas?

— O que você achou? — Lola perguntou a ele depois que o filme acabou.

— Parece *Ghost in the Shell* — respondeu Sam. — O anime, sabe? É uma espécie de imitação.

— Eu nunca assisti — disse Lola.

— Bem, se você gostou de *Matrix*, deveria ver.

Eles decidiram passar em uma locadora em Hollywood para alugar *Ghost in the Shell*, então voltaram para a casa de Sam para assistir. Ele não tinha recebido nenhuma visita, exceto seus avós e Marx, daquela vez.

— Masur, qual o problema do seu apartamento?

— O que tem de errado com ele?

— Nada, é só que parece que um serial killer mora aqui — explicou Lola. — Ou alguém do programa de proteção a

testemunhas, que pode ter que ir embora a qualquer momento. Não tem nada nas paredes. Você está dormindo em um colchão no chão. Você é um homem adulto e bem-sucedido com um *sofá-cama*. Metade das suas coisas ainda está encaixotada.

— Sim — disse Sam. — Tenho andado ocupado.

— Você deveria comprar, tipo, um pôster ou uma planta, sei lá. Agir como se morasse aqui, não acha?

Sam colocou o DVD. Lola tirou os sapatos e se aninhou em Sam, e ele deixou. Não importava o quanto estivesse quente durante o dia, sempre fazia frio à noite em Los Angeles.

Era agradável estar perto de Lola. Era agradável sentir o calor dela contra o dele. Sam se sentia profundamente solitário desde que tinha vindo para Los Angeles, embora não quisesse admitir isso para si mesmo.

Depois da cirurgia, ele não queria estar com outras pessoas. Queria ficar sozinho com sua dor. Mas então, com o passar dos meses, conforme ele começava a se sentir um pouco melhor, se perguntou aonde Sadie tinha ido. No início, achou que ela estava respeitando sua necessidade por privacidade, mas, com o passar do tempo, sentiu algo estranho entre os dois. Ela não foi visitá-lo no hospital nem conhecer sua casa nova. Sam se perguntou se Sadie estava sentindo repulsa por seu pé amputado, apesar de isso não combinar com ela.

Sadie nunca falava sobre nada além de trabalho com ele, e no trabalho os dois estavam, literalmente, em dois mundos separados. Tinham uma equipe de vinte pessoas trabalhando em *Both Sides*, e dias se passavam sem que precisassem se comunicar. A empresa deles havia crescido, então era inevitável, ele supôs... mas às vezes ansiava pela intimidade do apartamento na Kennedy Street.

Sam sentia mais falta de Sadie do que sentira nos anos em que não tinha falado com ela, porque ela estava ali, todos os dias. Ela se parecia com Sadie e falava como Sadie, mas de alguma forma não

era mais a Sadie. Algo estava errado, mas ele decidiu que esperaria até terminarem o jogo para descobrir o que era.

Lola e Sam chegaram ao final de *Ghost in the Shell*.

— Sim — ela admitiu —, é parecido com *Matrix*, mas ainda amo *Matrix*. — Lola encolheu as pernas e se virou para Sam. — Espero que isso não soe muito como coisa de fã, mas eu amei *Ichigo*. São ótimos jogos. Conto pra todo mundo que te conheço e que fui ao baile de formatura com Sam Masur.

— Fico lisonjeado.

— Não estou tentando te lisonjear. É verdade.

— O jogo não é só meu — disse Sam. — Eu fiz tudo com a minha parceira.

— Ah, sim, claro. A garota de L.A., certo?

— Sim.

— Lembro dela da época do colégio. Ela ganhou o prêmio Leipzig Family da nossa regional, não foi? Eu estava concorrendo, mas ela ganhou. Duvido que precisasse dos cinco mil dólares. Ela era inteligente, mas, sinceramente, sempre foi muito certinha demais.

— O que ela fez?

— Nada. Só parecia meio fria, acho. Faz tanto tempo. Esqueça que eu falei disso.

— Sadie pode ser fria — Sam admitiu. — Ela é introvertida.

— Mas lembro que ela tinha um cabelo lindo — comentou Lola. — Aquele cabelo brilhante e escovado de Beverly Hills que todas as garotas judias do Westside têm.

Sam não sabia dizer com certeza se o comentário era antissemita ou não.

— Acho que o cabelo dela só é daquele jeito mesmo.

— Ninguém tem cabelo assim — retrucou Lola.

Ela se inclinou para beijá-lo, e ele a beijou, e então ela colocou a mão entre as pernas dele, envolvendo com seus dedos a câmara cilíndrica e esponjosa cheia de sangue que era o pênis dele (e todos os outros pênis). Ele sentiu os corpos cavernosos, controlados por

mensagens de seu cérebro subconsciente, se intumescerem, e a membrana da túnica albugínea, como uma camisa de força, prender o sangue dentro do pênis. Ele se afastou.

— O que foi, Masur? — perguntou ela. — Já fizemos isso antes. Você não tem namorada, tem?

— Esse tipo de coisa é complicado pra mim. — Sam se sentou. — Você lembra do meu pé?

Lola revirou os olhos.

— A gente já transou, Sam.

— Alguns meses atrás, eu finalmente tive que amputá-lo, e a recuperação tem sido terrível, e acho que não sou o tipo de pessoa que lida bem com intimidade.

— Claro — disse Lola. — Entendi. Está doendo agora? De um a dez.

— Talvez um seis ou sete, se eu me mexer?

— Que péssimo — disse Lola, assentindo. — Não tem problema. Podemos transar na próxima. — Ela pegou a mão dele. — Quer fumar maconha? Tem um baseado na minha bolsa.

— Eu não uso drogas. Gosto de estar lúcido.

— Quão lúcido você pode estar se está sempre sentindo dor? Masur, confie em mim, ninguém nunca precisou de maconha mais do que você.

Lola acendeu o baseado, que eles passaram de um para o outro enquanto assistiam a *Ghost in the Shell* pela segunda vez. Foi o primeiro baseado de Sam, e ele podia sentir sua mente se afastando suavemente, deslizando, mas ao mesmo tempo queria agir como se a droga não tivesse feito efeito.

— Você está tão chapado — comentou Lola.

— Não estou, não — Sam insistiu.

Perto do final do filme, Lola disse a ele:

— Quer me mostrar?

— Meu pau?

Sam riu de forma incontrolável.

— Não, seu coto. — Lola deu de ombros. Sam notou que ela parecia muito menos chapada do que ele. — Talvez te ajude. E eu vi como era antes, então posso fazer uma comparação.

Por algum motivo (talvez sua inexperiência com maconha), esse pareceu um ótimo argumento para Sam. Ele tirou os sapatos, a calça, depois a prótese e as duas meias que cobriam o coto.

Lola olhou para o coto de forma avaliadora, então deu de ombros de novo.

— Não é tão ruim. Provavelmente estava pior antes. Agora parece curado, pelo menos.

Ela colocou a mão quente no coto, e a sensação foi diferente de quando ele tocava, ou quando um médico tocava. Ela passou o indicador ao longo da cicatriz vermelha e rosa que lembrava uma boca bem fechada. Uma sensação um pouco prazerosa, um pouco dolorosa subiu e desceu pela coluna dele. Ela se abaixou e beijou a cicatriz uma vez, deixando a marca vermelha de seus lábios. Ele ia pedir para ela parar, mas estava mesmo muito chapado, e, de toda forma, logo acabou. Ela apertou o coto com a mão e se sentou novamente.

— Você vai ficar bem, Masur. Juro.

Sam sentiu vontade de chorar, mas em vez disso começou a rir.

4B

Both Sides foi concluído uma semana antes do vigésimo quinto aniversário de Sadie. Marx deu uma festa no escritório para celebrar ambas as ocasiões. O jogo tinha levado vinte e dois meses para ser finalizado, e como *Ichigo*, seria lançado para o Natal.

No início da noite, Zoe deu a Sadie uma dose de ecstasy.

— É uma grande noite — disse Zoe. — Quero comemorar com meus melhores amigos.

Sadie geralmente não usava nada além de maconha, mas estava tão bem humorada, e livre de responsabilidade, no momento, que

aceitou.

O ecstasy deixou Sadie menos inibida para comemorar o feito de ter terminado *Both Sides*. Ela achava que era o melhor jogo que já tinha feito. Com *Both Sides*, ao contrário de *Ichigo*, achou que tinha sido capaz de ultrapassar os limites, tanto em técnica quanto em narrativa. E qual seria o sentido de fazer jogos se não esse? Ela pensou que havia chegado a um ponto em que suas ambições e habilidades estavam enfim alinhadas. Estava exausta, como sempre ficava depois de terminar um jogo, mas nunca tinha se sentido mais em paz com seus próprios esforços. Ela se apaixonou por todos que estavam na festa. Ela se apaixonou por Marx, que tinha sido uma presença tão calma e sábia em cada etapa do processo, e por Zoe, que criara uma trilha comovente e dramática para o jogo. Ela se apaixonou por toda a sua equipe de designers e programadores. Ela se apaixonou pela Califórnia. Ela perdoou Dov e sentiu menos ressentimento em relação a Sam.

O trabalho de Sam no jogo superou suas expectativas. Quando ela concebeu o jogo, pensou que a história de Mapletown seria uma simples moldura para a estrela principal, Myre Landing. Sam a surpreendeu. Havia profundidade real no lado dele do jogo, e ela se viu em lágrimas quando jogou o lado de Sam e o dela juntos pela primeira vez. Enquanto jogava, percebeu que o que dava ao mundo de fantasia de Myre Landing ressonância emocional era Mapletown. Os últimos meses do jogo passaram tão rápido que Sadie não teve a chance de dizer a Sam o quanto tinha gostado de seu trabalho. Ela estava planejando falar com ele aquela noite.

Embora ainda estivesse ressentida com ele, eles brigaram menos durante *Both Sides* do que em qualquer um dos *Ichigo*. Quando desentendimentos surgiam, Sam logo cedia, e Sadie concluiu que ele não estava se importando muito. Alguns dias ele nem se dava ao trabalho de ir ao escritório; não estava com ânimo para discutir. Quando Sadie viu o trabalho que Sam havia feito com Mapletown, percebeu que ele tinha mais do que cedido. De alguma maneira,

tinha sido capaz de se curvar às críticas dela de uma maneira inédita. Havia uma cena específica sobre a qual eles tinham discutido por um momento. Era a penúltima cena em Mapletown, na qual Alice Ma, que está mais doente do que nunca, descobre que Myre Landing é um jogo que ela estava jogando o tempo todo. A princípio, Sam argumentou que seria melhor se Myre Landing não fosse um jogo, mas um livro ou uma história que Alice Ma estivesse escrevendo. Ele achava que seria metalinguístico demais, inteligente demais, se Myre Landing fosse um jogo, e que isso causaria uma dissonância lúdica desnecessária no jogador. Mas Sadie bateu o pé, e Sam cedeu. Ele tinha reescrito a penúltima cena de forma que, quando o jogador enfim via Alice jogando Myre Landing em seu computador (pela primeira vez, Myre Landing é renderizada como uma tela dentro de uma tela), Alice perde o jogo. Ela morre na batalha como Rose a Poderosa. A tela de reinicialização de Myre Landing aparece: *Pronta para um novo amanhã, paladina?* Alice retorna ao *save point* e, na segunda tentativa, morre novamente. A reinicialização de Myre Landing surge pela segunda vez: *Pronta para um novo amanhã, paladina?* Alice retorna ao *save point* e tenta mais uma vez. É só aí que ela ganha, e a cena final do jogo aparece na tela. Isso foi ideia de Sam, que Alice deveria morrer duas vezes no jogo dentro do jogo antes que ganhasse o jogo de verdade. Era uma inversão da cena de abertura de Mapletown, na qual para seguir em frente era preciso desistir, e Sadie achou isso brilhante.

Em algumas semanas, ela pegaria a estrada para divulgar *Both Sides*. Sam estava com uma nova namorada — uma amiga do ensino médio — e um cachorro e disse que não queria viajar por um tempo. Sadie assumiria a liderança das entrevistas e convenções daquela vez. Queria acertar as coisas com Sam antes de ir.

Ela ainda estava procurando por ele quando Zoe chamou Sadie e Marx até o terraço para ver as estrelas do final de setembro, que ela prometeu serem “estrelas espetaculares que diziam a verdade”.

No telhado, a vista estava tão distante como sempre, mas as estrelas eram bem visíveis. Zoe apontou para o céu.

— Aquela se chama Capricórnio — Zoe disse. — E aquela é Indus. E aquela é Cygnus, o cisne.

— Como você sabe? — perguntou Sadie. — Para mim, as constelações nunca parecem com o que deveriam parecer.

— Sinceramente, não sei qual é qual. Só sei quais estão visíveis em setembro — Zoe admitiu.

— Olha lá em cima! — Marx disse, apontando com o braço direito e colocando o outro braço em volta dos ombros de Zoe. — É Smurfus! Dá pra saber pelo tom azulado.

— E aquela é Gandalfus — Sadie afirmou, juntando-se à brincadeira. — As três estrelas representam o chapéu do mago.

— E Frodus e Bilbus Bolseirus — completou Marx.

— E Smeagolous parece um anel — Sadie disse.

— O anel mágico de Smeagolous.

— Vocês estão sendo malvados — Zoe reclamou, mas estava sorrindo.

— Não, essa é uma ótima brincadeira. Aquela é Cobainus. As onze estrelas de Cobainus formam um suéter fofinho de vovó — insistiu Marx.

— E esse é o Donkey Kongus — disse Sadie.

— Que sorte temos de ver a gravata etérea do céu! — Marx exclamou. — Mas acho que tecnicamente essa constelação é conhecida como Donkus Kongus.

— *Donkus Kongus*. Eu sempre falo errado.

— Eu não queria te corrigir.

— Não, é bom que você me corrija quando eu estiver errada — disse Sadie.

Sem aviso, Zoe beijou Sadie na boca.

— Tudo bem? — ela perguntou, passando os dedos pelos cabelos de Sadie.

Sadie olhou para Marx.

— Está tudo bem por você?

Marx assentiu e Zoe disse:

— Não acreditamos em propriedade. — Zoe beijou Sadie novamente. — Sua boca é tão macia. Marx, você tem que sentir a boca da Sadie.

Marx negou com a cabeça.

— Eu vou assistir — disse ele, com um sorriso malicioso.

— Minhas duas pessoas favoritas no planeta todo — Zoe falou.
— Estou tão apaixonada por vocês.

Zoe puxou Marx para perto e segurou a cabeça dos dois amigos, então as empurrou como se eles fossem bonecas, e aí fez as bonecas se beijarem. O beijo durou sete segundos, embora tivesse parecido mais tempo para Sadie. Marx tinha o gosto frutado da cerveja Hefeweizen que estava bebendo, de menta e dele mesmo. Ela imaginava que beijar Marx seria estranho, mas pareceu totalmente natural, como se eles se beijassem o tempo todo. Sadie se afastou primeiro, e Marx estava rindo do seu jeito gentil, cobrindo a boca com os dedos longos e elegantes.

— Foi estranho? — Marx perguntou.

— Foi — respondeu Sadie. — Mas estamos chapados, então não conta. — (Marx não estava.) Foi como beijar meu irmão. — (Sadie não tinha irmão, só Alice, e não tinha sido como beijar um irmão.)

— Nem vamos nos lembrar disso amanhã — disse Marx. (Eles lembraram.) Ele ergueu as sobrancelhas, então suspirou, como se renunciasse a alguma coisa. — Eu te amo, Sadie — acrescentou.

— Eu te amo — Sadie repetiu, depois se virou para Zoe. — Nós te amamos, Zoe.

— Gente, estou tão apaixonada por vocês dois agora — Zoe falou, com os braços ao redor deles. — Eu queria saber como seria isso, e agora sei.

Ela assentiu para si mesma. Seus olhos pareciam enormes e molhados, e aí Zoe começou a chorar.

— Não, Zoe! — Sadie disse. Ela abraçou a amiga. — Você não deveria chorar depois de tomar ecstasy.

— São lágrimas de alegria — Zoe disse.

5A

Embora as resenhas de profissionais não determinassem inteiramente o futuro de um jogo em 2000, as críticas de *Both Sides* variaram de médias a ruins:

“Para aqueles que esperavam ansiosamente pelo próximo lançamento de Mazer/Green, vamos esclarecer: *Both Sides* não é um jogo para os fãs da deliciosa série *Ichigo*.”

“Alguns dos gráficos em Myre Landing estão entre os mais belos que já encontrei em um jogo, mas, infelizmente, Myre Landing divide espaço com a piegas Mapletown.”

“Embora eu tenha gostado de alguns aspectos do jogo, ele é duas vezes mais longo do que precisava ser.”

“*Both Sides* sofre de uma grande crise de identidade.”

“Os fãs de *Ichigo* nem precisam testar.”

“... o jogo parece esquizofrênico, como se tivesse sido desenvolvido por duas pessoas diferentes, e a jogabilidade é insatisfatória.”

“O clima em Myre Landing é o melhor personagem do jogo.”

“O final é mais inteligente do que precisava ser.”

“Todos podemos concordar que precisamos de mais jogos com protagonistas femininas, mas não gostei nem de Alice Ma nem de Rose a Poderosa.”

“*Ichigo* é tão diferente de *Both Sides* que é difícil acreditar que a mesma equipe de designers o criou. Talvez *Ichigo* seja mais um jogo de Mazer, e *Both Sides* mais de Green? Mazer, geralmente a cara da equipe, estava curiosamente ausente durante a divulgação,

enquanto Sadie Green ficou em evidência. Talvez Mazer soubesse que tinha um flop nas mãos?”

“*Both Sides* acha que está te impressionando, mas o que faz é te dar dor de cabeça.”

“Acho que esperavam que eu sentisse emoção no final de *Both Sides*, mas a única coisa que senti foi o forte desejo de jogar meu controle na parede.”

“Há muita coisa tecnicamente correta em *Both Sides*. Gráficos incríveis na parte de Myre Landing, uma trilha sonora assustadora de Zoe Cadogan, ótimo design de som, um conceito razoavelmente inteligente. Então por que odiei tanto? Porque é pretensioso, é chato e nada divertido. Mais sorte da próxima vez, Jogo Sujo.”

Durante a semana de lançamento, *Both Sides* vendeu aproximadamente um quinto das unidades que *Ichigo* vendeu em sua primeira semana. Marx ainda estava otimista.

— É um jogo ótimo e especial — disse Marx, entrando na sala de Sadie. — Talvez demore mais para encontrar seu público?

— Eles odiaram — disse Sadie.

— Eles não odiaram. Simplesmente não entendem. Esperavam *Ichigo*, e o marketing e a publicidade não fizeram um trabalho bom o suficiente para dizer a eles que não ia ser *Ichigo* — argumentou Marx. — E eu não desisti ainda. Vamos fazer mais anúncios. Vamos enviar mais cópias para jogadores e resenhistas. Os varejistas ainda estão animados sobre o jogo e sobre vocês. Ainda não acabou.

— Eles odiaram. — Sadie colocou a cabeça na mesa. — Estou com dor de cabeça.

Marx se abaixou e levantou o queixo de Sadie.

— Sadie, não acabou. Pode acreditar.

Ela não acreditou.

— Deve ser uma enxaqueca. Acho que vou pra casa.

— Tá bom. Tire a tarde de folga. Eu iria com você, mas vou almoçar com os meninos — disse Marx.

Os meninos eram Antonio “Ant” Ruiz e Simon Freeman. Enquanto Sadie e Sam faziam *Both Sides*, Marx começou a expandir a equipe de produção da Jogo Sujo. Os primeiros que ele trouxe foram Simon Freeman e Antonio Ruiz, ambos no penúltimo ano da California Institute of the Arts. Os meninos — como Marx os chamava — estavam fazendo um RPG no estilo japonês, inspirado no jogo favorito deles, *Persona*. Aquela versão se passava em uma escola, e cada personagem podia invocar versões alternativas de si mesmo através de uma série complicada de buracos de minhoca. *Love Doppelgängers*, o título provisório, era parte romance e parte ficção científica.

— Você quer vir? Sam disse que vai tentar aparecer.

— Não — respondeu Sadie. Pegou o disco de *Dead Sea* da prateleira. *Dead Sea* era seu jogo de conforto. Ela decidiu que voltaria para o apartamento e mataria zumbis por um tempo.

Sadie saiu do escritório e foi andando para o apartamento no Clownerina, que agora parecia estar zombando dela com o pé que não chutava. Fechou as cortinas e se enfiou na cama, sem tirar a roupa nem os sapatos. Sentia-se envergonhada e tola. Tinha a sensação de estar coberta pelo fracasso e também a certeza de que as pessoas podiam ver, ouvir e sentir isso nela. O fracasso era como estar coberta por cinzas; estava em seu nariz, em sua boca, seus pulmões, em suas moléculas, tornando-se parte dela. Ela nunca se livraria.

Dov ligou e ela deixou cair na caixa postal.

— Os críticos são cruéis — ele disse. — O jogo é brilhante. Os efeitos atmosféricos da Oneiric são *fodas*. Espero que esteja bem. Me liga.

Sadie ouviu a mensagem, então apertou deletar.

Sam ligou para ela, e ela deixou ir para a caixa postal também.

— Sadie, atende. Precisamos conversar. Não está acontecendo só com você.

Deletar.

Sadie pegou no sono. Cerca de quinze minutos depois, alguém bateu à porta do apartamento. Ela ouviu a voz abafada de Sam.

— Sadie, me deixa entrar. Temos que conversar — Sam dizia.

Ela não respondeu.

— Sadie, vamos lá. Isso é ridículo. Fala comigo. Eles odiaram mais o *meu lado*, não o *seu*.

Mesmo assim ela não respondeu.

— Sadie, por favor. É ridículo. Até quando isso vai continuar?

Ela saiu da cama. Abriu a porta da frente. Sam entrou.

5B

— Fale o que você veio aqui falar — Sadie disse.

Sam se sentou no sofá dela.

— Gostei do seu prédio. Gostei daquele palhaço estranho.

— Não pode me deixar em paz? Eu falei para o Marx que voltaria ao trabalho amanhã.

— Tentamos fazer algo grande — disse Sam. — Tentamos fazer o impossível, e as pessoas não gostaram. Mas não me importo. *Eu* gosto do que a gente criou.

— É fácil pra você dizer isso — disse Sadie. — Todo mundo pensa que *Both Sides* é *meu* jogo e que você me apoiou na minha loucura. Eles acham que o *seu* jogo, *Ichigo*, é bom, e *meu* jogo é um fiasco.

— Isso não é verdade.

— E talvez você achasse mesmo que *Both Sides* ia flopar, como aquele crítico escreveu. Você me deixou divulgá-lo sozinha. Se achasse que era bom, estaria à frente de tudo, né?

Sam olhou para Sadie.

— Peraí. Quê?

Ela o encarou de frente.

— Se você achasse que o jogo era bom, teria levado todo o crédito. — Ela fez uma pausa. — Como sempre faz.

Sam tinha orgulho do trabalho dela e do dele. Tinha ficado em casa porque não podia confiar no seu pé, e lidar com a dor na estrada seria difícil. Sam abriu a boca para explicar, mas depois mudou de ideia. Foi até a cozinha e pegou um copo de água da geladeira dela.

— Sinta-se em casa! — ela gritou, sarcástica e implacável. — O que é meu é seu. Tirando quando é alguma coisa que ninguém mais gosta.

— Sadie, por favor. Você *queria* promover *Both Sides*.

— Eu não *queria*. Eu estava disposta a fazer isso, porque você não ia fazer. E não foi fácil. Eu não sou o Sam Mazer. Estranhos não me amam do nada.

— Só para ficar claro: é trabalho quando você faz isso. Mas quando eu faço são férias.

— Sim, acho que é mais fácil pra você.

— Mais fácil para mim, ou você pode até dizer que é algo em que sou *bom*. Algo em que eu sou bom, e no qual talvez você não seja — argumentou Sam.

— Você está dizendo que o jogo flopou porque eu sou ruim na divulgação? — perguntou Sadie.

— Não, claro que não. Estava tentando fazer você admitir que promover *Ichigo* tinha sido um trabalho. Pare de arranjar briga. E, só pra registrar, dei tudo de mim para fazer Mapletown. Nunca dei tanto de mim em um jogo.

— Sam, você não pode ter dado tudo de si. Você nunca nem aparecia!

— Eu trabalhei pra caramba — Sam insistiu. — E tive um ano difícil, não que você tenha perguntado. E o que está *acontecendo* com você?

— Como assim?

— Fala sério, Sadie. Tem só nós dois neste relacionamento. Eu quero saber o que está acontecendo. Você ficou com algum problema comigo desde que nos mudamos pra Califórnia.

Sadie não disse nada. Só balançou a cabeça.

— Não.

— Você é uma vaca comigo o tempo todo sem motivo?

— Vai se foder, Sam.

— Me fala — disse Sam. — É pior para mim não saber o que é.

— Não tô nem aí para o que é pior pra você.

— Você sempre faz isso — disse Sam. — Fica sofrendo pelos cantos sem contar pra ninguém o que aconteceu.

— É você que faz isso.

Sam bateu a mão na mesa de centro de Sadie.

— Como é que é? Sadie, você está sendo injusta. Eu não tenho ideia do que fiz. É claro que você acha que fiz alguma coisa.

— Você não faz ideia?

— Não faço ideia — repetiu Sam.

Ela tirou o CD de *Dead Sea* de sua bolsa e jogou nele.

— O que é isso? — perguntou Sam.

— Me diz você.

Ele olhou para o CD.

— É o jogo do Dov. E daí?

Sadie o encarou.

— Você sabia que Dov era meu ex-namorado e foi por isso que você queria que eu fosse atrás dele. Você fingiu que não sabia.

— E daí se eu sabia? Ulysses foi o melhor para *Ichigo*. Sadie, isso é loucura.

— Você já disse isso.

— Mas é loucura.

— Para de me chamar de louca. Achei que você fosse meu amigo, mas...

— Sadie, eu sou seu amigo. Você é minha melhor amiga. Ou era, até você decidir, dois anos atrás, que eu não era.

— Pensei que você fosse meu amigo, mas você é um mentiroso e um manipulador.

— Isso não é verdade.

— Não é? Você deixou todo mundo pensar que você fez *Ichigo* sozinho.

— Isso não é verdade. Não posso controlar o que as matérias dizem. Eu falo pra todo mundo que você é minha parceira. Falo pra todos que você é brilhante.

— Você fez a gente aceitar o acordo da Opus porque era melhor pra você.

— Você sabe por que a gente aceitou a proposta da Opus. A gente conversou sobre isso.

— Fiquei presa fazendo a sequência. Fiquei presa trabalhando sozinha enquanto você estava no tour de coroação.

— Não foi isso o que aconteceu.

— Mas a pior coisa que você já fez foi me forçar a ir atrás do Dov para conseguir Ulysses.

— Eu não te forcei a fazer isso.

— Eu sei que poderia ter construído a engine se tivesse mais tempo. Se vocês não tivessem me pressionado a pedir ao Dov, eu não teria acabado em um relacionamento com ele por três anos. Você sabe quanto poder ele tinha sobre mim e como foi difícil deixá-lo?

— Não é minha culpa que você voltou com ele. Você não pode me culpar pelas ações dele ou pelas suas. Você não pode me culpar por tudo que acontece, mas aparentemente é o que acontece.

— Admita, Sam — Sadie lançou. — Você queria o Ulysses, e não se importava com o que acontecesse comigo.

— Eu me importo mais com você do que com qualquer outra pessoa — disse Sam. — Mas se eu me arrependo de querer que você conseguisse Ulysses? Se lamento que a gente tenha ficado rico e que agora possa fazer praticamente tudo que quiser, mesmo jogos mal planejados e pretensiosos como *Both Sides*? Não, se Ulysses nos levou a isso, eu diria para você procurar o Dov e conseguir Ulysses de novo, sem pensar duas vezes.

— Você acha que *Both Sides* é mal planejado e pretensioso?

— Acho que era bastante óbvio que *nunca* seria *Ichigo*, mas era o que você queria fazer, então eu te apoiei.

— Você está dizendo que é minha culpa?

— Não, estou concordando que talvez tenha sido mais sua ideia do que minha.

— *Ichigo* também foi ideia minha. *TODOS* os jogos são ideias minhas.

— É bom que você veja dessa maneira, e se isso te ajuda a fazer de mim um vilão, vá em frente. Mas, se eu não tivesse insistido com você para fazer *Ichigo*, onde você estaria mesmo? Você seria uma dos cem programadores da EA trabalhando no *Madden Football*, com sorte. Não existem muitas meninas na nossa área, sabe. Provavelmente você estaria trabalhando para o Dov. Provavelmente estaria algemada à mesa dele.

Sadie arregalou os olhos. Ela nunca tinha contado a ele sobre as algemas.

— Como você sabe disso?

— Minha nossa, Sadie, era óbvio. Não era nenhum segredo. Você passou, tipo, dois anos com hematomas nos pulsos. Marx e eu sempre...

— Você é um idiota de marca maior, sabia. Às vezes eu te odeio.

Sam percebeu que tinha ido longe demais.

— Sadie, eu não deveria ter dito isso. Por favor. Você se lembra daquele dia no seu antigo apartamento no MIT? Você disse que nos perdoaríamos, não importa o que fizéssemos ou o que disséssemos.

— Eu não sabia o que estava dizendo — disse Sadie. — Eu era jovem e idiota.

— Você nunca foi idiota.

Sadie balançou a cabeça.

— Você já se perguntou por que eu estava deprimida?

— Eu... pensei que você tinha terminado com seu namorado. Foi o que a sua colega de quarto disse, acho. Eu nem sabia que era o

Dov.

— Naquela época — disse ela. — *Naquela época* você não sabia. Mas, sim, era o Dov. Mas não foi por isso que eu estava deprimida. — Ela balançou a cabeça e encostou a testa nos joelhos, a cabeça enterrada sob os cabelos. — Todo mundo pensa que *Ichigo* é sobre você, mas na verdade é sobre mim.

— Como assim?

— *Ichigo* é sobre um menino que se perdeu no mar, mas também é sobre uma mãe que perdeu seu filho. Eu nunca tive um filho, mas poderia ter tido...

Ela se afastou dele. Não tinha contado para ninguém sobre o aborto, nem para Dov, nem para Alice ou Freda, e mesmo naquele momento tinha dificuldade para contar ao Sam.

Às vezes, parecia que nunca tinha acontecido. Em um dia nevado de janeiro, ela pegou o trem para uma clínica em Back Bay. Ela foi instruída a levar uma amiga, mas foi sozinha. A coisa toda levou uma hora; o procedimento em si, dez minutos. A enfermeira havia avisado que poderia ser doloroso, mas ela não sentiu nada. (Nem sequer chegou a sangrar tanto quanto na sua menstruação comum.) Pegou o trem de volta para casa e naquela noite saiu para beber com sua colega de quarto. Bebeu um white russian, uma Cuba libre e um uísque com Sprite, bebidas doces de universitárias, e quando voltou para o apartamento, desmaiou na cama. A princípio, a colega de quarto pensou que ela estava de ressaca, mas depois que Sadie tinha passado uma semana na cama, a colega de quarto quis saber:

— O que está acontecendo com você?

— Eu terminei com o Dov — Sadie mentira.

— Já vai tarde.

Sadie não saía da cama havia onze dias quando Sam apareceu em seu quarto, exigindo falar sobre *Solution*.

— Fiquei tão envergonhada — disse Sadie. — E talvez seja por isso que deixei ele fazer as coisas que fazia comigo.

— Sadie — Sam chamou, a voz cheia de ternura e amor por ela.
— Por que você nunca me contou?

— Porque a gente nunca diz nada *verdadeiro* um para o outro. A gente joga, e conversa sobre jogos, e fala sobre fazer jogos, mas a gente nem se conhece.

Sam estava prestes a dizer que isso era mentira, que duas pessoas nunca haviam compartilhado mais da vida uma com a outra. Que se *ela* não o conhecia, ninguém conhecia, e ele poderia muito bem não existir. Mas, naquele momento, Sam começou a sentir a dor do membro fantasma. Ele não tinha um episódio em vários meses e não queria ter um naquele momento, no apartamento de Sadie. Ele não queria ficar fraco e vulnerável quando ela o odiava tanto. Sam havia aprendido a perceber os sinais: a tensão na mandíbula e na testa, uma hiperpercepção dos cheiros (o mar, o creme para as mãos de Sadie, frutas podres no lixo do lado de fora), a bile em sua garganta, a pulsação elétrica na espinha, o latejar, a dor, a pulsação do membro amputado. Ele abriu a mochila e tirou um baseado. Acendeu e deu um trago profundo.

Sadie o observou, subitamente confusa, como se estivesse assistindo a um animal fazer algo inesperado: um elefante pintar um quadro, um porco usar uma calculadora.

— Se importa se eu fumar aqui?

— Faça o que quiser. — Ela se levantou para abrir as finas cortinas de algodão e a janela. O sol estava se pondo sobre Clownerina. — Desde quando você fuma maconha?

Sam tragou, deu de ombros.

Ela voltou para o sofá, ficando o mais longe dele possível. Espirais de fumaça estenderam-se pelo sofá até ela, como dedos sepulcrais lhe chamando, e uma neblina agradável começou a encher o cômodo, transformando tudo o que era nítido em um desfocar suave. O perfume da maconha era forte e picante, e, apesar de tudo, Sadie se sentia ficando um pouco chapada.

— O que é isso?

— Algum tipo de sinsemilla — respondeu ele. — Não lembro o nome.

Ele se lembrava do nome. Era um daqueles nomes infantis que produtores davam para as variedades de maconha — *Coelho doido*, *Gatinho mágico*, *Rollergirl* —, como se a única razão pela qual alguém fumava maconha fosse por brincadeiras pueris. Ele não queria dizer o nome em voz alta naquele momento.

Sadie se aproximou dele e pediu o baseado, com a palma para cima. Sam olhou para a mão estendida dela, que ele conhecia tão bem quanto a sua própria. O exato padrão de linhas que formavam o desenho da palma dela, os dedos finos com veias arroxeadas nos nós, o tom bronzeado tão específico da pele, o pulso delicado e rosado, marcado por um calo provavelmente por causa de Dov, a pulseira de ouro branco que ela usava, que ele sabia que tinha sido um presente de Freda pelo décimo segundo aniversário da neta. Como Sadie poderia pensar que Sam não sabia sobre as algemas? Ele passou horas sentado ao lado dela, jogando jogos e depois fazendo jogos, olhando para as mãos dela enquanto seus dedos voavam sobre o teclado ou seguravam um controle. *Diga que não te conheço*, pensou Sam. *Diga que eu não te conheço quando eu poderia desenhar os dois lados desta mão, da sua mão, de memória.*

— Sam? — ela pediu.

Ele entregou o baseado.

V

PIVÔS

Todos sabiam que *Love Doppelgängers* era um péssimo nome, mas ninguém tinha outra sugestão. Eles viveram com o título por tanto tempo que ele quase se tornou bom em virtude da repetição e da familiaridade. Realmente não era nada bom. Como Sam disse a Marx: “*Love Doppelgängers* é um excelente título se quisermos que doze pessoas joguem esse jogo.” A Jogo Sujo não podia se dar a esse luxo. Depois do desempenho modesto de *Both Sides*, *Love Doppelgängers* precisava ir bem comercialmente.

A única pessoa que não sabia que “*Love Doppelgängers*” era horrível era Simon Freeman, a pessoa que tinha pensado no nome. Simon havia estudado alemão e tinha uma obsessão adolescente por todas as coisas relacionadas a Kafka.

— Não acho tão ruim — Simon insistiu, sentindo-se ofendido pela absoluta certeza de Sam de que era terrível. — Por que não vai funcionar?

— Ninguém sabe o que é um *doppelgänger* — disse Sam.

— Muitas pessoas sabem o que é um *doppelgänger*! — Simon defendeu seu título.

— Talvez não tenha muitas pessoas que saibam o que é um *doppelgänger* — Marx corrigiu Sam.

Sadie pensou que iria ficar louca se ouvisse a palavra *doppelgänger* mais uma vez.

— Se os adolescentes conhecem uma palavra alemã, é *doppelgänger* — argumentou Simon.

— Quem são esses adolescentes? — Sam perguntou. — Estão todos na turma de inglês avançado?

— Bem, então podem *aprender* — Simon insistiu. — Podemos colocar uma definição na capa, uma nota de rodapé...

— Uma nota de rodapé? Você está brincando? Você sabe o que diz, mais do que qualquer outra coisa: *Prepare-se para um grande jogo*? Uma capa com uma nota de rodapé, é claro — zombou Sam.

— Seu babaca — Simon xingou.

— Ei, Simon. Calma — disse Ant.

— Ele estudou em Harvard. Deveria parar de fingir que faz parte do povão. — Simon voltou-se para Sam. — Você está sendo perverso. Tem um monte de jogos com títulos enigmáticos: *Metal Gear Solid*. *Suikoden*. *Crash Bandicoot*. *Grim Fandango*. *Final Fantasy*. Funciona porque soa legal.

— Mas *Love Doppelgängers* não soa legal — argumentou Sam.

— O jogo é literalmente uma história de amor com *doppelgängers*, então a gente precisa de um título que reflita isso — disse Simon. — E as pessoas sabem o que é um *doppelgänger*, sim.

— Sinceramente, acho que a maioria não sabe — disse Sam.

— Bem, talvez a gente não queira que essas pessoas joguem nosso jogo, então — Ant retrucou, vindo em defesa do parceiro com o argumento mais equivocado possível.

— Não, queremos que *todo mundo* compre esse jogo — discordou Sam. — Simon. Ant. Escuta, a gente ama o jogo. O jogo é de vocês, e nós acreditamos completamente em vocês como artistas. Mas queremos que o jogo venda um milhão de cópias. Vocês querem quebrar as pernas do jogo por conta de uma ideia completamente infundada de que um adolescente em Montana conhece a palavra *doppelgänger*?

Sadie achou que Sam soava exatamente igual a Dov no dia em que ele disse que Ichigo precisava ser um menino. Ela sentiu um pouco de pena de Simon e Ant.

Os meninos se voltaram para ela.

— Sadie — Ant perguntou —, o que você acha?

Ela sabia que os dois confiavam mais nela do que em Sam, e queria ficar do lado deles.

— Eu acho — respondeu — que americanos odeiam tremas. Desculpa, gente.

Simon e Ant trocaram olhares.

— Ela tem razão — disse Ant.

— Tudo bem — Simon concordou. — Como vai ser o nome, então?

Sam convocou uma reunião da empresa para debater novos títulos. Ele pegou o quadro-branco que viajou com eles de Cambridge para Los Angeles. Àquela altura, o quadro-branco não era mais branco, e suas manchas e marcas permanentes eram um arquivo dos últimos cinco anos da Jogo Sujo. Marx tinha dito para Sam:

— A gente tem dinheiro pra comprar um quadro novo, sabia?

Mas Sam não queria jogar o quadro-branco fora. Ele achava que o objeto possuía um poder, como um talismã.

— Não um que tenha escrito “Propriedade do Centro de Ciências de Harvard” na lateral.

— É verdade — retrucara Marx. — Ainda melhor, então, porque não será um monumento à sua torpeza moral.

— Ok — Sam disse para os funcionários da Jogo Sujo reunidos. — Ninguém vai embora até a gente ter um novo título. Nenhuma ideia é idiota.

Ele brandiu seu apagador como uma espada e começou a escrever as sugestões no quadro.

Love Doubles

Love Strangers

Love Strangers High School

High School Love Doubles

The Doppelgänger

The Doppelgänger Who Loved Me

Doubles High
Couples High
Wormhole Love Story
Wormhole High
I Am in Love with a Doppelgänger
The Doppelgänger's Love Story
Love Tunnels
Dirty Love Tunnels
Dark and Dirty Love Tunnels
Dark and Dirty High School Love Tunnels
Sexy High
Dirty Sexy High
Dirty Crazy Sexy High

E cerca de duzentos outros títulos que eram variações ou regressões de outros títulos.

— São todos horríveis — disse Sam, depois que estavam nisso já fazia duas horas. — São ótimos para um pornô ou um romance alemão inédito sobre pedofilia, mas péssimos para um videogame de quatro quadrantes.

Enquanto transava com Zoe naquela noite, Marx ainda estava ponderando sobre títulos para *Love Doppelgängers*, e o jogo o fez pensar sobre seus anos de ensino médio na Escola Internacional de Tóquio. Marx tinha sido o capitão do time de xadrez, e a equipe havia atravessado a cidade para competir com outro time de xadrez. (A escola de Marx era a número dois em Tóquio; a outra equipe, a número um.) Quando chegaram à outra escola, descobriram que o prédio era quase idêntico ao da escola deles, mas com tudo ao contrário. As escolas deviam ter sido construídas ao mesmo tempo e a partir das mesmas plantas arquitetônicas. A equipe tinha brincado que talvez encontrassem versões alternativas de si mesmos e de seus professores nos prédios. O capitão do outro time

de xadrez se apresentou a Marx de maneira bastante formal: “Capitão Watanabe, sou seu contraparte.”

Ele ainda conseguia ouvir o katakana na forma como o menino havia pronunciado a palavra emprestada do inglês: “counterpart”.

Durante o restante do sexo, Marx mal conseguia se concentrar. Ele não queria esquecer a palavra, mas também não queria interromper o sexo com Zoe para anotá-la. Mas Zoe sentiu a distância de Marx.

— Pra onde você foi? — ela perguntou.

Counterpart High saiu na segunda semana de fevereiro de 2001 e foi um best-seller instantâneo para a Jogo Sujo. Em sua terceira semana de lançamento, *Counterpart High*, ou *CPH*, como era conhecido pelos fãs, tinha ultrapassado as vendas de *Both Sides* de forma significativa, e Marx imediatamente colocou os meninos para produzirem uma continuação. Ao contrário de Sadie, Simon e Ant gostavam de sequências e não viam aquilo como uma forma de ganhar dinheiro fácil. Eles alegaram que, de toda forma, imaginavam o CPH como uma quadrilogia, um jogo para cada ano da High School.

Em sua décima semana de lançamento, *CPH* era o jogo para PC mais vendido nos Estados Unidos. Versões para a PlayStation e Xbox já estavam em andamento, e falava-se em uma para a Nintendo.

Até o final do ano, *CPH* venderia mais do que o *Ichigo* original.

A equipe que trabalhou em *Both Sides* foi transferida para *CPH2*. Até que pudessem alugar espaço adicional no escritório, Sadie cedeu seu escritório para Simon e Ant, e se mudou para a sala de Marx. Quando ele precisava de privacidade, Sadie usava o escritório de Sam, ou ia para casa, em Clownerina. Ela não se importou em perder seu escritório. Ela e Sam não tinham definido uma ideia para o próximo jogo, e ela não estava trabalhando muito mesmo. Eles trocavam ideias de vez em quando, mas nada parecia inspirar qualquer um deles à ação. Sam às vezes revisitava a ideia de fazer

Ichigo III, mas Sadie achava que seria um retrocesso. Pela primeira vez em cinco anos, os dois não trabalharam ativamente em um jogo.

Sadie não era, por natureza, mesquinha, e não invejava o sucesso de *Counterpart High*. Ela estava animada por Marx, seu sócio, e sua capacidade de descobrir talentos. Estava animada que sua empresa teria lucro em 2001 apesar das baixas vendas de *Both Sides*. O que ela sentia, às vezes, era que estava velha. Ainda tinha apenas vinte e cinco anos, mas até aquele momento sempre tinha sido a mais jovem em qualquer sala em que esteve, e havia certo poder nisso. Ainda que Simon e Ant fossem apenas alguns anos mais novos que ela, os dois pareciam ser de uma geração diferente da de Sadie e Sam. Não tinham os mesmos problemas que ela. Eles *gostavam* de continuações! Não tinham interesse em construir engines próprias, ou em quem recebia crédito pelo que nem ligavam para a origem de uma boa ideia. Eles jogavam videogames desde que usavam fraldas. A presença deles, combinada com o fracasso de *Both Sides*, fez com que Sadie se sentisse velha e desatualizada.

Por mais que Sadie não visse dessa forma, *Counterpart High* era uma conquista dela também. O jogo tinha sido construído, em parte, usando a engine de Sadie, e *Counterpart High: Sophomore Year*, seria construído em uma versão melhorada da Oneiric. A tecnologia que Sadie criou valia mais do que o jogo para o qual ela o havia criado. Quando Marx veio até ela com a ideia de usar a Oneiric para *Counterpart High*, Sadie concordou. Ela gostava da ideia do jogo e gostava de Simon e Ant. Como poderia não gostar deles? Eles faziam Sadie se lembrar de Sam e dela mesma. Embora uma diferença entre os meninos e sua equipe era que Simon e Ant eram namorados também. Ela os observava trabalhando e sentia um pouco de... Era difícil para ela articular o quê. Nostalgia por algo que nunca aconteceu? Inveja da intimidade deles? Ela se perguntou como teria sido se Sam fosse seu namorado. Não era como se ela nunca tivesse pensado nisso. Mas Sam sempre era tão distante —

ele era um garoto e também uma torre sem portas nem janelas. Sadie nunca tinha encontrado uma forma de entrar. Ela só o beijara na bochecha ou na testa. Em catorze anos, só tocara nele de forma intencional poucas vezes, e ele sempre parecia desconfortável nessas ocasiões. E no final, ela decidiu que preferia ser sua parceira criativa em vez de namorada. Havia tantas pessoas com quem poderia ter um relacionamento, mas, se fosse sincera consigo mesma, eram poucas as pessoas que a instigavam do ponto de vista criativo. Ainda assim, quando ela via Simon e Ant, sentia que o relacionamento deles era mais arriscado do que o dela e Sam, embora talvez fosse mais gratificante também.

Às vezes, ela via os dois no final do dia, quando estavam voltando para o apartamento que dividiam em West Hollywood, e ficava observando Ant carregar a bolsa de Simon ou lhe oferecer alguma outra gentileza, e ela pensava: *deve ser bom ter isso, ter alguém com quem compartilhar a vida e o trabalho*. Ela estivera tão solitária nos meses desde que *Both Sides* foi lançado. Mas era diferente para Simon e Ant, ela concluiu: Simon e Ant eram homens. Se Sadie e Sam namorassem, Sadie tinha certeza de que teria sido vista como assistente dele, e não como uma artista por seu próprio mérito. Muitas pessoas já a viam assim.

Como os meninos construíram o jogo usando a engine dela, Sadie esteve envolvida intimamente na criação de *Counterpart High*, e ela sabia que os meninos a viam como uma mentora. Ela gostava de aconselhá-los, embora tivesse sido uma experiência nova para ela, ser generosa dessa maneira. Era estranho se dedicar a um projeto que não era dela. Sadie sentiu um apreço diferente por Dov — por sua constante disposição de compartilhar seu conhecimento e seu tempo, por ter sido um bom professor, pelo menos. Quando *Both Sides* fracassou, o mundo ficou tão silencioso. Dov foi uma das poucas pessoas que ligaram para ela, e ela lhe devia um retorno. Marx estava ao telefone, então ela foi ao escritório de Sam.

— Menina brilhante! Eu vi o código de área da Califórnia e estava torcendo que fosse você.

Dov contou a ela um pouco sobre o que estava trabalhando: um novo jogo, e sua atuação como consultor de uma empresa de inteligência artificial no Vale do Silício. Ele perguntou sobre o trabalho dela, e ela mencionou ser produtora de Simon e Ant e a popularidade de *CPH*.

— É mérito do Marx — disse. — E um pouco do Sam. Os dois queriam usar a Califórnia como uma oportunidade para fazer a produção do trabalho de outras pessoas. Talvez eles soubessem antes de mim que *Both Sides* iria flopar? No momento temos sete jogos em produção ou pós-produção.

— E muitos deles estão usando a sua engine, certo?

— Alguns — Sadie disse. — Pelo menos serviu para alguma coisa. — Sadie fez uma pausa. — Você ficou com inveja quando *Ichigo* começou a fazer sucesso?

— Não.

— Nem um pouco?

— Eu te via como uma extensão de mim mesmo — explicou Dov. — Tenho um ego enorme. Suas conquistas eram minhas conquistas. Você provavelmente vai achar que isso me torna um monstro.

— Você era um namorado bosta...

— Obrigado. Não é mentira.

— ... mas foi um grande professor. É nisso que eu estava pensando hoje. Ninguém levou meu trabalho a sério até você.

— Eu só queria transar com você.

— Não diga isso!

— Não é verdade. Você é excepcional, garota. Você sabe disso.

Sadie parou de falar. Ela olhou para as prateleiras de Sam, que eram um verdadeiro museu da história e de produtos de *Ichigo*: chapéus, livros, histórias em quadrinhos, livros para colorir, camisetas, bonecos, bonequinhos de papel, bichos de pelúcia,

pratos, panelas de arroz, potes para biscoitos, fantasias, jogos portáteis, jogos de tabuleiro, enfeites, roupa de cama, toalhas de praia, ecobags, sabonetes, bules, suportes para livros etc. Não havia um produto no mundo que não pudesse ser carimbado com a cara de Ichigo.

— Quero seu conselho sobre uma coisa — disse Sadie.

— É claro.

— Como superar um fracasso?

— Acho que você quer dizer um fracasso *público*. Porque todos nós fracassamos em privado. Eu fracassei com você, por exemplo, mas ninguém postou um artigo na internet a respeito, a não ser que você tenha feito isso. Fracasso com minha esposa e com meu filho. Fracasso no meu trabalho todos os dias, mas continuo trabalhando nos problemas até que não sejam mais fracassos. Mas os fracassos públicos são diferentes, é verdade.

— Então, o que eu faço?

— Você volta ao trabalho. Você aproveita o tempo de silêncio que um fracasso proporciona. Você se lembra de que ninguém está prestando atenção e é o momento perfeito para se sentar na frente do computador e fazer outro jogo. Você tenta novamente. Você fracassa até ficar melhor.

— Não sei se consigo fazer um jogo melhor do que *Both Sides* — Sadie disse. — Não sei se posso ficar vulnerável assim mais uma vez.

— Você pode e vai. Eu acredito em você. E você não está fracassando, Sadie. Seu jogo fracassou, sim. Mas você acabou de me dizer: sua empresa é um sucesso. É uma empresa construída com base na sua tecnologia, no seu bom senso, no seu esforço. Use isso.

Sadie pegou uma bolinha antiestresse de Ichigo e apertou até que Ichigo ficasse enterrado na palma da mão.

— Está saindo com alguém? — Dov perguntou, como se não fosse nada. — O cara da banda com nome pretensioso?

— Dov, isso foi há um milhão de anos — retrucou Sadie. — Faz anos que não falo com o Abe Rocket.

— Abe *Rocket*, nojento. Então, quais as novidades? Não dá pra ficar só fazendo jogos e nunca se divertir.

O que ela andava fazendo? Trabalhando em jogos que não eram dela. Melhorando a Oneirc. Fazendo reuniões intermináveis no escritório sobre coisas com que não se importava. Nos fins de semana (em geral), fumava grandes quantidades de maconha. Jogava *Grand Theft Auto*, *Half-Life*, *Mario Kart*, *Final Fantasy*. Lia *Harry Potter* ou qualquer outro livro que a Oprah tinha mandado a mãe dela comprar. Fugia do escritório no meio da tarde para ir ao cinema com a avó — Freda preferia comédias românticas com as desventuras de “loiras infelizes que não eram judias”. Ponderava sobre qual raça de cachorro deveria adotar, mas não fazia nada quanto a isso. Pesquisava antigos rivais e jogos que saíram na mesma época que o dela. Lia resenhas on-line de seus jogos (insistindo que não estava fazendo isso). Em geral, lambendo as feridas de forma obsessiva. Que expressão estranha, ela pensou. Lamber as feridas só pioraria a situação, não? A boca é cheia de bactérias. Mas Sadie sabia que era fácil ficar viciada no sabor de sua própria carne.

— Minha irmã mais velha vai se casar. — Ela deixou a bolinha antiestresse de Ichigo voltar ao seu tamanho normal.

Dra. Alice Green, em seu último ano como residente de cardiologia, estava se casando com outro médico, não por coincidência um oncologista pediátrico, e havia nomeado Sadie como madrinha. Consequentemente, Sadie e Alice estavam passando mais tempo juntas do que passavam desde a infância. Os planos de casamento eram tão mundanos que Sadie só sentia tédio, mas ao mesmo tempo ficava feliz pela distração e pelo tempo que tinha com Alice.

Na semana anterior, as irmãs estavam na papelaria em Beverly Hills, olhando pastas do tamanho de um dicionário cheias de

convites brancos.

— Existem tantas tonalidades de branco — comentou Alice.

— Mas este branco é ótimo — disse Sadie.

— É tão diferente do que esta miríade de outros brancos. Como escolher?

Mas Alice e Sadie enfim conseguiram escolher um convite branco entre todos os outros e depois, como recompensa, foram almoçar no restaurante italiano preferido de Freda.

— Ah! Queria contar! — disse Alice. — Eu joguei o seu jogo!

— Estou impressionada. Como teve tempo?

— É o jogo da minha irmã. Claro que dei um jeito. — Alice fez uma pausa. — Eu não sabia se ia gostar quando soube do que se tratava. Mas é tão bom, Sadie. Estou honrada por você ter dado meu nome ao personagem. Eu amei as partes de Mapletown, especialmente. Eu não sabia, até jogar o jogo, o quanto você compreendia o que eu vivi naquela época. Achava até que você se ressentia um pouco por não poder ir ao Acampamento Espacial e por ter sido basicamente ignorada pelos nossos pais por dois anos.

— Só para constar, *fiquei* ressentida. Nunca vou superar não ter ido pro Acampamento Espacial. Mas Alice? Mapletown foi coisa do Sam — ela admitiu. — Eu não tive nada a ver com Mapletown.

— Não pode ser.

— Sério, foi tudo o Sam. Ele fez Mapletown; eu fiz Myre Landing.

— Bem, de quem foi a ideia de chamar a personagem principal de Alice?

— Eu sinceramente não me lembro, mas acho que foi do Sam.

— Gostei do jogo todo — disse Alice. — De verdade.

— Obrigada.

— Estou tão orgulhosa de você. — Alice agarrou a mão de Sadie.

— Mas quando Alice Ma sonha com o funeral, tem uma lápide no cemitério que diz “Ela morreu de disenteria”. Você deve ter colocado isso lá pra mim. É a nossa piada.

Sadie balançou a cabeça.

— Não. Sam de novo. Ele meio que roubou essa piada, pra falar a verdade.

— Bem, dê os parabéns ao Sam — pediu Alice enquanto pagava a conta. Alice sempre insistia em pagar a conta, embora Sadie ganhasse mais do que ela. — Será que eu devo convidá-lo para o casamento?

Alice não era a única pessoa que preferia Mapletown a Myre Landing. Marx, que acompanhou a discussão de todos os produtos da Jogo Sujo na internet, encontrou grupos de jogadores que evitavam jogar o lado de Myre Landing e só jogavam Mapletown tanto quanto possível. Eles se autodenominavam “Mapletownies”. Embora os críticos em geral preferissem Myre Landing, os jogadores abraçaram o trabalho de Sam. Marx não comentou nada disso com Sadie, mas ela, é claro, já sabia.

Quando reservou as passagens para Tóquio, Marx havia planejado ir com Zoe, mas duas semanas antes de viajarem, Zoe recebeu uma bolsa para estudar ópera na Itália. Ela alegou que não tinha sido a primeira escolha da associação e que por isso quase não teve tempo de organizar as coisas na Califórnia. Isso também impediu sua ida a Tóquio.

Marx tinha saído bem cedo, considerando que a casa deles ficava a apenas vinte minutos do aeroporto. Estavam no meio do caminho quando o trânsito parou completamente.

— Você acha que eu deveria tentar sair da autoestrada? — Marx perguntou.

— Deve começar a andar logo — Zoe disse. — Temos bastante tempo.

— Temos — ele concordou. — Temos bastante tempo.

Nos cinco minutos seguintes, eles repetiram a frase um para o outro.

— Temos bastante tempo.

— Temos bastante tempo.

Depois de dez minutos dizendo isso, se deram conta de quantas vezes estavam repetindo a frase, e ela se tornou uma piada.

— Temos muito tempo mesmo.

— Tanto tempo. Eu nem vou saber o que fazer com todo esse tempo interminável.

— Você vai ter tanto tempo que vai virar uma daquelas pessoas que fazem massagem no meio do aeroporto.

— Vou admirar a arte do aeroporto.

— Você provavelmente vai ter tempo para visitar outro terminal.

— Outro? Eu vou pegar aquele ônibus e vou visitar *todos* os terminais.

Do nada, Zoe começou a chorar.

— O que foi?

— Tensão — explicou, acenando para deixar aquilo para lá. — Estou nervosa por ir embora, acho.

Marx apertou a mão dela.

— Vou sair da autoestrada — falou. — Podemos pegá-la de novo mais perto do aeroporto.

Marx mudou de faixa.

— Acho que é melhor ficar aqui mesmo — disse Zoe. — Pode estar pior por dentro, e já estamos quase lá. Não pode demorar muito mais. E as pessoas não dizem que mudar de faixa nunca faz diferença? Leva o mesmo tempo, você mudando de faixa ou não.

— Não vou mudar de faixa — explicou ele. — Estou alterando a rota. Se eu estiver errado, ainda temos bastante tempo. — Marx mudou de faixa novamente. — Você vai fazer pedicure no Terminal Um mais cedo do que imagina.

— Vou comer um pretzel doce enquanto espero na fila do Starbucks.

— Vai comprar um travesseiro inflável e um globo de neve.

— Acho que a gente deveria terminar — disse ela.

Quando ela disse isso, Marx reconheceu que aquele momento era o desfecho da sensação estranha que pairava no ar entre eles nos últimos meses. Depois que *Both Sides* foi lançado, os dois tiveram uma série de discussões bobas. Zoe disse que ele passava tempo demais no escritório, algo com que nunca havia se importado antes. Fez acusações de que ele amava Sam mais do que a ela. (Ela não mencionou Sadie.) Gritou com ele por ser burguês — por se importar muito com móveis dinamarqueses e avaliações de vinhos. (Ele tinha mesmo levado um bom tempo para escolher uma mesa de jantar, mas o vinho lhe pareceu particularmente injusto —

ele preferia cerveja.) De repente, ela parecia detestar a Califórnia, reclamando de alergias e pessoas superficiais e do teatro ruim. Então as discussões cessaram tão de repente quanto começaram. Um mês depois, ela informou Marx sobre a bolsa de estudos na Itália. Era uma oportunidade boa demais para deixar passar.

— Você não me ama — disse ela.

— Zoe, é claro que eu te amo.

— Mas você não me ama *o suficiente*.

— O que é suficiente? — Marx perguntou.

— Suficiente é... Talvez isso seja egoísta, mas não quero amar mais do que sou amada. E não quero estar com alguém que ama algo ou alguém mais do que eu.

— Por que você está falando desse jeito enrolado? Diga o que quer dizer. Se sabe de algo que eu não sei, adoraria ser informado. E eu gosto da nossa vida, Zoe. Por que você quer destruir tudo?

— É que... — ela começou. Ela enxugou os olhos na manga e mexeu o queixo para a frente, como se decidisse algo. — É minha culpa. Não vamos fazer disso uma coisa horrível. Tivemos bons momentos, certo? Minha viagem pra Itália é uma pausa natural, e se quando acabar, isso se tornar permanente, aí...

O percurso acabou demorando quatro vezes mais do que o costume, mas Zoe chegou a tempo para o voo. Foi a primeira vez que alguém havia realmente terminado com Marx. Ele sabia que devia estar devastado, mas o que sentiu foi alívio. Aquele relacionamento, sem que percebesse, tinha sido o mais longo que já tivera. Ele não tinha visto nenhuma razão para terminá-lo. Nunca tinha se cansado de chegar em casa e encontrá-la nua, brincando com algum instrumento novo. Por que terminar algo bom além da vaga noção de que ele poderia amar alguém mais profundamente do que amava Zoe, que em todos os aspectos era fantástica? Foi um momento estranho no desenvolvimento pessoal de Marx. Ele não era mais o menino que queria provar tudo no bufê e considerou isso um sinal de maturidade, o fato de não ter pensado em terminar

com Zoe. Mas seu desprezo por sua antiga volatilidade fez com que não reconhecesse as razões pelas quais uma pessoa deveria ficar.

Se fosse apenas uma visita familiar, Marx teria cancelado a viagem ao Japão, mas também tinha agendado reuniões de negócios. Primeiro, Marx perguntou a Sam se queria ir para o Japão com ele. Sam disse que não queria viajar, o que se tornou sua resposta padrão desde a mudança para a Califórnia. E, quando Sam recusou, ele perguntou para Sadie. Sadie também ia recusar, mas então pensou: *Por que não?* Ela e Sam não estavam chegando a lugar nenhum com o novo jogo, e Sadie nunca tinha ido ao Japão. Marx pensou que seria útil ter alguém da equipe criativa nas reuniões, que eram sobre uma possível colaboração da Jogo Sujo com a Morikami Publishing para adaptar a popular série de anime *Osaka Ghost School* para um jogo. A Morikami estava interessada em trabalhar com um parceiro americano e gostava da Jogo Sujo por causa do trabalho que tinham feito com *Ichigo*, que lhes parecia ser satisfatoriamente ocidental e oriental ao mesmo tempo.

Quando chegaram a Tóquio, Marx e Sadie estavam com jet lag. Dormiram duas ou três horas e depois, cada um a seu tempo, ambos acordaram e passaram as horas tranquilas antes do amanhecer trabalhando, o que para eles muitas vezes significava jogar.

De Natal, Simon e Ant deram a Sadie um Game Boy. Ela não tivera tempo de brincar com ele antes da viagem a Tóquio, e o primeiro jogo que ela jogou nele foi *Harvest Moon*. *Harvest Moon* é um jogo de fazenda e *roleplay*: você é um fazendeiro cujo trabalho é plantar, encontrar uma esposa, fazer amizade com as pessoas da comunidade. Foi um dos primeiros, se não o primeiro jogo de fazendinha. Sadie achou sua simplicidade remanescente do que ela e Alice gostavam em *The Oregon Trail*. O jogo era suave, pacífico. Era o oposto de um jogo como *Dead Sea* — era um mundo protegido em que nada de ruim poderia acontecer.

No final do corredor, no mesmo andar do hotel, Marx estava jogando *EverQuest* em seu notebook. *EverQuest* era um RPG on-line com múltiplos jogadores ao mesmo tempo, conhecido pela desajeitada sigla MMORPG. *EverQuest* é uma releitura de *Dungeons & Dragons*, e como *D&D*, sua ênfase está na construção de personagens. Marx tinha passado mais horas do que gostaria de admitir customizando seu avatar, um meio-elfo bardo chamado Hella Behemoth. O jogo fazia Marx se lembrar de seus dias jogando *D&D* com Sam, embora a nostalgia não fosse a principal razão de Marx para jogá-lo. Marx estava interessado em *EverQuest* porque era o primeiro MMORPG a utilizar uma engine gráfica em 3D, e ele gostaria que o próximo volume de *Counterpart High* também tivesse um componente on-line.

Por volta das cinco da manhã (ainda muito cedo para o café da manhã), Sadie bateu à porta do quarto de hotel de Marx. Ele havia enviado um e-mail coletivo sobre *CPH2* por volta de quinze para as cinco, então ela sabia que ele estava acordado.

— Você já jogou *Harvest Moon*? Não é o tipo de coisa que fazemos, mas estou achando bem viciante.

Marx e Sadie trocaram dispositivos.

— Estou confiando em você com Hella Behemoth — avisou Marx.

Sadie sentou-se ao lado de Marx na cama. Eles jogaram um ao lado do outro por uma hora ou duas, até o café da manhã do hotel começar. Eram seis da manhã, e a cidade ainda dormia, o único som o eventual resmungo de um estômago.

No café da manhã, encheram os pratos e foram para um canto sossegado.

Conversaram sobre se *Tokyo Ghost School* era algo em que Sadie e Sam gostariam de trabalhar, se Morikami fizesse uma proposta.

— Depende — disse Sadie. — Mas não seria melhor Simon e Ant? Colégio é coisa deles.

— Bom... — argumentou Marx gentilmente. — Simon e Ant estão ocupados.

Sadie riu com tristeza.

— Sam não sabe que somos o time B agora.

— Nunca.

Eles falaram sobre Zoe.

— Você está arrasado? — perguntou Sadie.

— Não tanto quanto você pensaria.

— Eu estou arrasada — disse Sadie. — Ela era minha melhor amiga de Los Angeles.

Eles falaram sobre *Both Sides*.

— Você está arrasada? — Marx perguntou.

— Quero responder “Não tanto quanto você pensaria”. Quero ser blasé igual a você. — Sadie deu de ombros. — Estou arrasada, mas o que mais sinto é vergonha. Fiz você e Sam e todo mundo me seguir nessa criação. E eu acreditei completamente. Acreditei completamente que daria certo. Me sinto como o cara que construiu o *Titanic*.

— Você não é o arquiteto naval Thomas Andrews Jr.

— Eu *sou* o arquiteto naval Thomas Andrews Jr.

Sadie e Marx riram.

— *Both Sides* não é o *Titanic* — retrucou Marx. — Ninguém morreu jogando *Both Sides*.

— Só a minha alma. Um pouco — disse ela. — Talvez a pior parte seja que eu não confio mais em mim. Não sei mais se tenho bons instintos.

Marx estendeu a mão sobre a mesa e pegou a mão dela.

— Sadie, eu te prometo: você tem bons instintos.

Na segunda noite da viagem, foram a um teatro Noh com o pai de Marx. Tinha sido ideia de Watanabe-san — era o tipo de lugar para onde os japoneses levavam seus estimados visitantes *gaijin*. A apresentação possuía um livreto impresso em inglês, mas Sadie

perdeu o dela antes mesmo do início da peça e ficou bem perdida. Ela não entendia nem as convenções do Noh nem o idioma. Marx ocasionalmente sussurrava comentários poéticos e enigmáticos na sua orelha: “O fantasma do pescador foi morto por pescar no rio errado” ou “o tambor está silencioso e o jardineiro está se matando”.

Uma vez que ela se conformou a não entender nada, começou a desfrutar dos comentários de Marx e das peças em si. O teatro estava agradavelmente aquecido e cheirava a madeira laqueada e incenso; tudo aquilo parecia um sonho para ela. Como Sadie ainda estava com muito jet lag e cansada depois de um longo dia de reuniões, era um esforço não pegar no sono. Ela sentia os olhos começarem a se fechar e então, sem querer ser uma pessoa branca grosseira, se forçava a acordar.

Depois da apresentação, eles jantaram com o pai de Marx em um restaurante ali perto. Sadie não via Watanabe-san desde a celebração depois da apresentação de Marx em *Noite de Reis*, muito tempo atrás.

Watanabe-san e Sadie trocaram presentes. Ela deu a ele um par de hashis de madeira de Ichigo, que o distribuidor japonês tinha feito para comemorar o lançamento do segundo jogo no Japão.

Em troca, ele deu a ela um lenço de seda com uma reprodução de *Flores de cerejeira à noite*, de Katsushika Ōi. A pintura retrata uma mulher compondo um poema em uma lousa em primeiro plano. Quase todas as flores de cerejeira do título estão ao fundo, exceto algumas, iluminadas. Apesar do título, as flores de cerejeira não são o tema; a pintura é sobre o processo criativo — a solidão e as formas com que se espera que artistas, especialmente mulheres, desapareçam. A lousa da mulher parece estar em branco.

— Eu sei que Hokusai é uma inspiração para você — comentou Watanabe-san. — Essa obra é da filha dele. Apenas algumas de suas pinturas sobreviveram, mas acho que ela é ainda melhor do que o pai.

— Obrigada — Sadie disse.

Watanabe-san fez uma medida profunda para Sadie quando se despediram.

— Obrigado, Sadie. Sem você e Sam, Marx poderia ter se tornado um ator.

— Marx era um ator fantástico — Sadie defendeu o amigo.

— É melhor no que está fazendo agora — insistiu Watanabe-san.

Sadie e Marx pegaram um táxi de volta para o hotel.

— Você fica chateado com o que seu pai disse?

— Não — respondeu Marx. — Eu adorava ser ator enquanto estudante. Era totalmente dedicado a isso, e agora eu não sou mais. Acho que se eu tivesse me tornado ator, provavelmente teria deixado de gostar. Não é uma tristeza, mas uma alegria, a gente não fazer as mesmas coisas durante toda a vida.

— Você está dizendo que eu posso parar de fazer jogos?

— Não — disse Marx. — Você está presa. Vai fazer isso para sempre.

Na terceira manhã da viagem, bem cedo, antes de qualquer reunião, Marx levou Sadie ao Santuário Nezu. O Santuário Nezu possui um túnel de portões torii vermelhos pelos quais os visitantes passam. Sadie perguntou o que significava passar sob os portões, e Marx disse que, na tradição xintoísta, um portão representava passar do mundano para o sagrado. Mas Marx não era xintoísta, então ele não tinha muita certeza.

— Eu costumava vir aqui quando era adolescente e tinha algum problema que precisava resolver.

— Que problemas você já teve?

— Ah, a angústia adolescente de sempre. Sentia que ninguém me entendia. Não era japonês o suficiente, mas também não era mais nada.

— Pobrezinho.

— Não passe pelos portões muito rápido — alertou Marx. — Funciona melhor pra mim quando vou muito devagar.

Sadie passou por baixo dos portões, um por um. A princípio, não sentiu nada, mas enquanto caminhava começou a sentir uma abertura, uma sensação de espaço inédita em seu peito. Ela se deu conta do que era um portão: uma indicação de que você havia deixado um espaço e estava entrando em outro.

Ela atravessou outro portão.

Ocorreu a Sadie que ela achava que, depois de *Ichigo*, nunca fracassaria. Ela pensou que tinha chegado a um destino. Mas a vida é sempre estar chegando. Sempre há outro portão pelo qual passar. (Até, é claro, não haver mais.)

Ela atravessou outro portão.

O que era um portão, afinal?

Uma passagem, ela pensou. Um portal. A possibilidade de um mundo diferente. A possibilidade de talvez entrar pela porta e se reinventar como algo melhor do que quem era antes.

No momento em que chegou ao final dos portões torii, ela sentia-se pronta. *Both Sides* tinha sido um fracasso, mas não precisava ser o fim. O jogo era um em uma longa sequência de espaços entre portões.

Marx estava esperando por ela, sorrindo. Estava de pé no meio do caminho, os braços ligeiramente abertos. Como era bom ter Marx esperando por ela. Ele era um companheiro de viagem perfeito.

— Obrigada — disse Sadie, e inclinou a cabeça para ele.

Na quinta noite da viagem, eles jantaram com a mãe de Marx no apartamento dela. Os pais de Marx não eram divorciados, mas moravam em apartamentos diferentes. A mãe de Marx era designer têxtil e professora. Usava roupas elegantes com cortes diferenciados e estampas ousadas, o cabelo em um corte chanel severo. O vestido que ela usava naquela noite era de algodão com uma estampa de poá exatamente igual às cortinas atrás dela.

A sra. Watanabe tinha uma ideia errada sobre quem era Sadie. Ela achava que Sadie era a namorada de longa data de Marx, e que

Marx e Sadie estavam prestes a se casar.

— Não, mãe, esta é Sadie, não a Zoe. Sadie é minha parceira de negócios.

A mãe de Marx deu uma longa olhada em Sadie, e então disse:

— Você tem certeza?

Marx disse:

— Sou burro demais para a Sadie, mãe.

— É verdade — Sadie concordou. — Marx é bonito, mas raso.

Debaixo da mesa, ela apertou a mão dele.

Mas a sra. Watanabe era implacável.

— Você tem namorado, Sadie?

— Não — Sadie admitiu. — No momento.

— Você deveria convidar Sadie pra sair, Marx. A janela de oportunidade pode fechar.

— Nos Estados Unidos — disse Marx —, não é bem-visto namorar colegas de trabalho.

— Eu sou americana, sei disso — disse a sra. Watanabe. — Mas Sadie é a chefe, certo? Não tem problema se ela disser que não tem. Vocês dois formariam um lindo casal.

— Sra. Watanabe — Sadie se virou. — Marx diz que você ensina design têxtil. Eu gostaria de saber mais sobre isso.

A sra. Watanabe adorava pintura à mão, quiltagem e a disciplina do tecido artesanal, mas temia que essas técnicas fossem uma arte prestes a desaparecer.

— Os computadores tornam tudo muito fácil — disse ela com um suspiro. — Pessoas desenvolvem designs muito rapidamente em um monitor e imprimem em enormes impressoras industriais em um armazém em um país distante, e o designer não tocou em um pedaço de tecido em nenhum momento do processo, ou ficou com as mãos sujas de tinta. Os computadores são ótimos para experimentação, mas eles são ruins para reflexões profundas.

— Mãe, você sabe que Sadie e eu trabalhamos com computadores, certo?

— Um grande tecido, como o William Morris Strawberry Thief, é uma obra de arte, mas fazer uma obra de arte leva muito tempo. Não é um design simples também. É preciso conhecer os tecidos e o que eles podem suportar. Você tem que conhecer o processo de tingimento e como obter certas cores e o que fará a cor durar por décadas. Se cometer um erro, talvez tenha que começar de novo.

— Acho que não conheço Strawberry Thief — Sadie comentou.

— Um momento — disse a sra. Watanabe.

Ela entrou no quarto e voltou com um banquinho estofado com uma reprodução de Strawberry Thief. Eram pássaros e morangos em um jardim, e embora Sadie não soubesse o nome, reconheceu a estampa quando a viu.

— Esse é o jardim de William Morris. Esses eram seus morangos. Esses eram pássaros que ele conhecia. Nenhum designer jamais usou vermelho ou amarelo em uma técnica de tingimento de descarga índigo antes. Ele deve ter tido que recommear várias vezes para acertar as cores. Esse tecido não é só um tecido. É a história do fracasso e da perseverança, da disciplina de um artesão, da vida de um artista.

Sadie passou a mão sobre o algodão grosso.

De volta ao hotel, bem cedo na manhã seguinte, Marx bateu na porta de Sadie.

— Tenho uma ideia.

Ela se surpreendeu ao desejar que a ideia fosse sexo. Acabou que era trabalho.

— Eu sonhei com a estampa William Morris que minha mãe mostrou pra gente. Foi uma espécie de pesadelo — começou ele.

No sonho, Marx está no apartamento de sua mãe. Ela diz para ele pegar o banquinho, mas quando ele faz isso a estampa Strawberry Thief é renderizada no estilo gráfico de Mapletown. E, quando ele vai para a sala de estar, sua mãe também está usando um vestido com a estampa Strawberry Thief no estilo gráfico de

Mapletown. Aí Marx percebe que todo o apartamento foi digitalizado como se fosse Mapletown. Sua mãe é uma adorável personagem da cidadezinha. Um balão surge sobre sua cabeça: *Pergunte-me sobre meus tecidos*. Ele fecha o balão, mas outro aparece: *Você sabia que William Morris fez cem tentativas até acertar o processo de tingimento de sua estampa de tecido mais famosa, Strawberry Thief?*

— Isso é verdade? — perguntou Sadie. — Não me lembro da sua mãe dizer isso.

— Não faço ideia — respondeu Marx. — É o que estava escrito no balão.

Marx continuou descrevendo o sonho:

— Aí eu entro na cozinha para me acalmar e olho pela janela. Do lado de fora tem um tordo do tamanho de um homem, roubando um morango. A cena é muito bonita, e estou feliz observando o pássaro. O pássaro e eu fazemos contato visual por um momento, e um balão de texto surge na cabeça dele: *Vá perguntar a Sadie o que seria necessário para transformar Mapletown em um RPG on-line*. E cá estou eu. Obedecendo ao pássaro gigante dos sonhos.

Sadie refletiu sobre o que seria necessário para transformar Mapletown em um jogo de role-playing on-line. Ela sabia o que Marx queria com aquilo, sem que tivesse que dizer. Cortar o câncer que era Myre Landing. Dê Mapletown de graça e monetize sua manutenção (servidores, novas missões e fases) por meio de compras adicionais — upgrades para os personagens, móveis, residências e expansões. Se as pessoas gostassem, o jogo poderia virar uma fonte de lucro eterna. Poderia ser como *EverQuest*, mas sem o enredo de fantasia. Poderia ser como *Harvest Moon*, mas sem ser rural e centrado na fazenda, apenas uma agradável cidadezinha dos Estados Unidos. Deixar as pessoas criarem seus personagens no cenário lindo e evocativo que Sam havia criado. Sadie conseguia ver o mérito dessa estratégia. Sabia que as

peessoas preferiam o mundo de Sam ao dela. Vendo Marx na porta, ficou claro que ele também sabia.

— Nada. Só muito trabalho — respondeu ela.

Eles passaram as próximas horas fazendo um brainstorming para uma nova versão de Mapletown. Por volta das quatro da manhã, ligaram para Sam na Califórnia. Marx explicou o que estavam discutindo.

Uma longa pausa, aí Sam respondeu:

— Gosto muito dessa ideia, mas, Sadie, você está de acordo com isso?

— Estou — ela disse. — Myre Landing ainda vai existir para aqueles que compraram o jogo original, mas acho que essa é uma oportunidade de levar Mapletown para um público maior. Se não funcionar, tudo o que perdemos é muito tempo e dinheiro.

Sam riu.

— Vamos nessa.

Eles falaram um pouco mais com Sam e depois desligaram. Mais uma vez, estava cedo demais para descer para o café da manhã.

— Estou morrendo de fome — Sadie comentou.

Marx a levou para um conbini que ficava aberto 24h e era perto do hotel. Comprou salada de ovo, croquete de frango e sanduíches de morango com creme, inarizushi e dois litros de Royal Milk Tea.

— São as minhas comidas favoritas — ele explicou.

Eles levaram os sanduíches para o quarto de hotel de Marx, estenderam uma toalha sobre a cama e montaram o banquete de loja de conveniência ali.

O sol estava nascendo sobre Tóquio.

— Esse é o melhor sanduíche de salada de ovo que já comi — comentou Sadie.

— Você é fácil de agradar — disse Marx. Ele limpou um pouco de molho do canto da boca dela.

Na sétima noite de sua viagem a Tóquio, Marx foi a um izakaya com dois de seus amigos de ensino médio mais próximos: Midori, que era parte japonesa, e Swan, que era totalmente japonês, mas tinha nascido na Inglaterra. Como era tradição, consumiram grandes quantidades de aperitivos gordurosos, yakitori e saquê quente. O izakaya era um buraco; era o mesmo lugar que costumavam frequentar no ensino médio, só que o dono agora era o filho em vez do pai.

Marx perguntou a Sadie se ela queria ir junto. Normalmente, ela teria se ausentado de tal encontro de velhos amigos, mas desde que tiveram a ideia de refazer Mapletown, ela se sentia mais relaxada e com vontade de comemorar.

Quando chegaram ao izakaya, ficou claro para Sadie que os amigos, assim como a mãe de Marx, ficaram com a impressão de que Sadie era a namorada de longa data, Zoe.

— Não — corrigiu Sadie. — Desculpa. Nós só trabalhamos juntos.

— Droga — disse Midori. — A gente achou que ia finalmente conhecer a garota que fez Marx sossegar.

— Como o Marx era no ensino médio? — Sadie perguntou.

— Bem, já que supostamente você não é namorada dele, podemos contar — Swan retrucou. — Todo mundo namorou o Marx.

— E Marx namorou todo mundo — disse Midori, rindo.

Sadie percebeu que aquela troca tinha o ritmo vaudeviliano de uma velha piada compartilhada.

— Se ele fosse uma garota — completou ela —, teria sido chamado de puta, mas ele era só um conquistador.

— Ele também era assim na faculdade — falou Sadie. — Não é novidade pra mim. Vocês já saíram com ele?

— Ele me levou para o baile da escola uma vez — respondeu Midori. — Foi um encontro ótimo, mas coisa de amigos.

— Essa é a característica redentora de Marx — disse Swan. — Ele é um ótimo amigo, e é por isso que ninguém consegue odiá-lo.

— Você já saiu com ele? — Midori perguntou a Sadie.

— Nossa, não. Ele era amigo do meu amigo.

— Ela não gostava muito de mim — explicou Marx. — Pode ser que ainda não goste.

— Como alguém pode não gostar do Marx? — Swan quis saber.

— O que ele fez? — Midori perguntou.

— É uma longa história — disse Sadie. — Ele disse que a gente podia usar o apartamento dele durante o verão, e depois acabou ficando lá.

— É por isso que você não gostava de mim? Acho que no fim eu compensei essa situação — disse Marx.

— Bem, eu não sabia que você ia produzir *Ichigo* até a gente ir jantar com seu pai. Sam nunca me contou.

— Sam — disse Marx, balançando a cabeça. Ele então ergueu seu copo de saquê. — Ao Sam! Kanpai!

— Ao Sam! Kanpai! — Sadie, Midori e Swan repetiram.

— Quem é Sam? — Midori perguntou, rindo.

Eles beberam várias rodadas de saquê, não o suficiente para Sadie ficar bêbada, mas o bastante para se sentir agradavelmente quente por dentro.

Midori saiu para fumar um cigarro e Sadie foi com ela.

— Sabe, eu era muito apaixonada por ele — comentou Midori.

Sadie assentiu, porque não sabia o que dizer.

— Nunca, nunca, nunca durma com o Marx. Não importa o que aconteça, não faça isso — Midori avisou. — Em algum momento, ele vai te olhar com aqueles olhos e aquele cabelo, e você vai pensar: é inofensivo. Ele é gato. Eu deveria dormir com ele.

— Eu conheço o Marx há seis anos — retrucou Sadie. — Duvido que isso vá acontecer.

Ah, mas Sadie Green era uma jogadora! Em um jogo, se uma placa avisa para não abrir certa porta, o jogador certamente abrirá aquela porta. Se não der certo, você sempre pode voltar ao *save point* e recomeçar.

Sadie e Marx pegaram um táxi de volta para o hotel. Subiram de elevador até os quartos, que ficavam no vigésimo andar. Ao levá-la para o quarto, Marx comentou que vinte era um número importante e que, quando uma pessoa completava vinte anos (não dezoito nem vinte e um), no Japão era considerada adulta.

— É chamado de “hatachi”.

— Eu tinha vinte anos quando te conheci — disse Sadie.

— De fato.

Os dois estavam parados em frente à porta dela, e Marx se virou para ir para o quarto.

— Marx? — chamou Sadie. — Eu não quero entrar em um relacionamento agora.

— Não, nem eu.

— Mas acho que seria uma boa ideia a gente dormir juntos — ela disse. — Estamos em um país diferente, e na minha opinião, o sexo que você faz quando está viajando não precisa valer.

Marx ergueu uma sobrancelha e voltou para a porta dela.

Sadie muitas vezes ponderou sobre as semelhanças entre sexo e videogames. Havia certos objetivos que precisavam ser alcançados. Havia certas regras que não deveriam ser quebradas. Havia uma combinação correta de movimentos — apertos de botões, mexidas no joystick, teclas a serem pressionadas, comandos — que faziam a experiência funcionar ou não. Havia certo prazer em saber que você jogou corretamente e uma liberação que vinha quando alcançava o próximo nível. Ser bom no sexo era ser bom no jogo do sexo.

Sadie não se lembrava muito da primeira vez que fez sexo com Marx, mas depois ficou com a memória de como se sentiu profundamente confortável, de como foi fácil. O corpo dele moldou-se ao dela com naturalidade; o cheiro dele, suave, apenas sabonete e pele limpa; a sensação de que havia a quantidade certa de companheirismo entre os dois. *Eu estou aqui com você*, seu corpo parecia dizer, *mas reconheço que somos seres separados*. Mas, no final, ela não sabia se esses sentimentos eram fruto do próprio Marx

ou de todo o saquê e yakitori que ela havia consumido, ou do edredom branco do hotel, ou do fato de que ela estava a mais de oito mil quilômetros de casa.

Ela fechou os olhos por um segundo e se imaginou de volta sob os portões vermelhos de Nezu.

Um portão e um portão e um portão.

E, no final de todos os portões, Marx. Marx, em uma camisa de linho branco e calça cáqui dobrada na barra, e um chapéu de palha bobo que Zoe tinha comprado para ele no mercado de pulgas de Rose Bowl. Ele tira o chapéu e a cumprimenta.

Ela virou de lado para Marx na cama e sorriu.

— Eu amo essa cidade — disse.

— Quem sabe a gente não vem morar aqui um dia? — ele respondeu.

Eles pegaram o voo de volta para casa no dia seguinte e se despediram, como trabalhadores angelinos fazem, na esteira de bagagens. Há sempre um momento em que a gente se desespera com a demora da chegada das malas, mas pouco tempo depois da sirene a mala de Marx apareceu. Ele perguntou se Sadie queria que esperasse por ela, embora isso fosse apenas uma formalidade. A reunião de Marx era em uma empresa de jogos no Valley, e Sadie estava voltando para Venice, na direção oposta. Depois da alfândega e do transporte até o estacionamento, Marx mal conseguiria chegar à reunião no Valley a tempo. Sadie disse para ele ir logo. Marx lhe deu um beijo na bochecha.

— *Amigos* — disse ele.

— *Sempre* — afirmou ela.

Meia hora depois, a mala de Sadie era a penúltima na esteira. Todos os outros já haviam ido embora, exceto um casal de velhinhos japoneses cuja mala de vinil azul era a última na esteira.

Sadie arrastou sua mala enorme pela alfândega. Quando eles perguntaram se ela tinha algo a declarar, ela repetiu as coisas que tinha listado no formulário: um lenço de seda para Freda, um colar

para Alice, doces para seus pais. Ela sempre achava que os agentes da alfândega estavam tentando pegá-la em uma mentira.

— Com o que você trabalha? — o despachante aduaneiro perguntou a ela.

— Eu faço videogames.

— Ah, eu adoro videogames — comentou o homem. — Será que eu já joguei alguma coisa sua?

— *Ichigo*?

— Não, nunca ouvi falar. Eu gosto de jogos de corrida. Tipo *Need for Speed*. E *Grand Theft Auto*. Até *Mario Kart*. Como faz para trabalhar com isso?

Sadie odiava responder a essa pergunta, especialmente depois que a pessoa dizia que não conhecia *Ichigo*.

“Bem, eu aprendi a programar no ensino fundamental. Eu tirei uma nota bem alta em matemática no meu SAT, ganhei um Westinghouse e um Leipizig. Aí entrei no MIT, que aliás é altamente competitivo, mesmo para uma mulherzinha como eu, e estudei ciência da computação. No MIT, aprendi quatro ou cinco ou mais linguagens de programação e estudei psicologia, com ênfase em técnicas lúdicas e designs persuasivos, e inglês, incluindo estruturas narrativas, os clássicos e a história da narrativa interativa. Arranjei um grande mentor. Infelizmente fiz dele meu namorado. Basta dizer: eu era jovem. Então larguei a universidade por um tempo para fazer um jogo porque meu melhor amigo-barra-inimigo queria. O jogo era esse de que você nunca ouviu falar, mas, bem, ele vendeu dois milhões e meio de cópias só nos Estados Unidos, então...” Mas, em vez disso, ela respondeu:

— Eu gosto muito de jogar videogames, então pensei em tentar fazer um.

— Bom, boa sorte — o agente alfandegário disse.

— Obrigada. Boa sorte pra você também.

Sadie arrastou a mala até a fila do táxi e estava prestes a entrar nela quando viu Marx.

— O que você ainda está fazendo aqui?

— Bem, é uma história engraçada — começou ele. — Eu cheguei a ir até o meu carro no estacionamento e estava prestes a ir embora, mas aí decidi voltar. Estou numa vaga de curta duração.

— Tá, mas, de novo, por que está aqui?

Ele pegou a alça da enorme mala dela e começou a puxá-la em direção ao estacionamento.

— Achei que talvez você fosse precisar de uma carona pra casa.

— Sadie! Marx! Vem! Faltam dez minutos! — Sam gritou.

Marx entrou na recém-nomeada sala do servidor de Mapleworld carregando uma bandeja de taças de champanhe.

— Cadê a Sadie? — Sam perguntou.

— Está por aí — disse Marx. — Vou tentar ligar pra ela.

Ele não tinha certeza se o champanhe teria o tom certo, mas no fim, pensou, dane-se. Todos trabalharam muito para fazer a Mapleworld virtual. Eles tinham o direito de comemorar, não importava a situação do mundo em geral.

A Jogo Sujo chamou o reboot de *Both Sides* de *The Mapleworld Experience*, ou *Mapleworld* para facilitar. Apesar de terem conseguido reutilizar muitos dos gráficos, ambientes, sons e designs de personagens de Mapletown, o trabalho para transformá-la em um MMORPG havia sido mais extenso do que Sadie previra. A metáfora que ela usou foi que o processo tinha sido como comprar uma casa em um leilão e depois levar a casa de barco para um país diferente, para então, com a casa em outro país, decidir que gostava dos materiais com os quais a casa foi feita, mas não tanto da casa em si, e aí construir uma casa nova depois de desmontar meticulosamente a antiga, peça por peça.

A equipe trabalhou durante a primavera e o verão para preparar o jogo para ser on-line. Tudo desde a criação de sistemas virtuais de moeda até descobrir como o jogo seria monetizado no mundo real, configurar servidores só para isso, alugar mais espaço comercial para acomodar a equipe extra. A equipe extra (dez pessoas para começar, mais se o jogo estourasse) estaria envolvida na

programação de novas missões secundárias, níveis e desafios, na moderação do mundo e na manutenção de tudo isso vinte e quatro horas por dia. As propagandas na internet pareciam convites manuscritos para o casamento de Alice Ma: “Atenção: poetas, sonhadores, construtores de mundos! A Jogo Sujo cordialmente convida para a *Mapleworld Experience*, à meia-noite de 11 de outubro de 2001.” Um gerente de marketing recém-contratado entrou em contato com cada Mapletownie para se certificar de que seriam os primeiros membros da comunidade *Mapleworld*, e uma versão impressa do convite foi criada para mandar pelos Correios para a casa dos Mapletownies. Tudo o que restava fazer era colocar a coisa toda on-line.

Exatamente um mês antes do lançamento, terroristas tinham atingido arranha-céus e outros edifícios nos Estados Unidos, e, considerando isso, a Jogo Sujo tinha ficado na dúvida se aquele era o momento certo para lançar *Mapleworld*. Se pareceria de mau gosto, se as pessoas iriam querer jogar um jogo como *Mapleworld* naquele momento. O mundo parecia tão caótico, os nervos tão à flor da pele, e o jogo deles era tão gentil. No fim, decidiram que nunca havia momento ideal para fazer qualquer coisa. *Mapleworld* seria lançado como planejado.

Sadie entrou na sala dos servidores com um engradado de champanhe. Depois de colocar as garrafas na mesa, ela se juntou a Marx e Sam e à equipe de *Mapleworld*, todos amontoados em torno dos servidores imaculados.

O cara de TI sussurrou no ouvido de Sam:

— Mazer, precisamos ligar a rede antes da meia-noite se quisermos que ela esteja funcionando à meia-noite, e não à meia-noite e cinco.

— Tem razão. Cinco minutos, pessoal! — Sam anunciou.

— Droga — Sadie disse —, esqueci o saca-rolhas.

Ela subiu a escada correndo.

— Sadie! — Marx gritou, um segundo depois. — Champanhe não precisa de saca-rolhas!

Mas Sadie não tinha escutado. Marx foi atrás para trazer Sadie de volta enquanto Simon e Ant estavam descendo. Sam apertou a mão deles.

— Meninos, muito obrigado por terem vindo.

— Não perderíamos isso por nada — falou Simon.

— *Mapleworld* parece incrível — disse Ant. — Sadie estava nos mostrando um pouco ontem. Nós dois vamos entrar e pedir para a comunidade *CPH* para participar também.

— Realmente precisamos entrar agora — insistiu o cara de TI. — Não podemos esperar, se é importante sermos pontuais.

Sam conhecia tantas histórias de terror sobre jogos que fracassaram no lançamento porque não estavam on-line quando disseram que iriam estar. *Mapleworld* era seu mundo, e seria pontual.

— Quer fazer as honras? — o cara de TI perguntou.

Sam estendeu a mão e apertou o botão.

— Estou me sentindo Deus — brincou. — Faça-se a luz!

O grupo de programadores cansados aplaudiu. Sam agradeceu a todos pelo esforço e Ant abriu o champanhe. Foi aí que Sam percebeu que Sadie e Marx não tinham voltado.

Sam achava que as coisas entre ele e Sadie estavam bem naqueles meses em que trabalharam no *Mapleworld*. Não exatamente como antigamente, mas também nada hostil. Ainda assim, ficou irritado com os dois por terem perdido a ativação do servidor, mesmo que tudo aquilo tivesse sido só uma espécie de cerimônia.

Enquanto a equipe de suporte do *Mapleworld* se retirava em silêncio para trabalhar na moderação do jogo recém-nascido, Sam seguiu em direção à escada. Dava para ver Sadie e Marx no patamar. Sadie parecia estar removendo um cílio perdido da bochecha de Marx; Marx estava olhando para Sadie e rindo. O

gesto dela não era particularmente íntimo. Sam não pegou os dois fazendo amor, se beijando, ou com suas roupas desarrumadas. No entanto, havia tanta ternura no gesto de Sadie que Sam quase teve que se sentar, bem onde estava, na base da escada. Ele sentiu o latejar distante no pé, que não sentia havia mais de um ano.

Sadie e Marx estavam apaixonados.

Ela dissera que Sam não a *conhecia* de verdade, mas ele a conhecia bem o suficiente para saber como ficava seu rosto quando estava apaixonada. Os olhos ficavam mais suaves e sua expressão, menos superior e tensa; sua mão tinha certa segurança, como se fosse dona da bochecha de Marx; sua postura, ligeiramente inclinada para ele, era relaxada e flexível; suas bochechas estavam rosadas. Ela era bonita o tempo todo, mas era linda quando estava apaixonada. Sam a conhecia bem o suficiente para saber: aquilo já acontecendo há algum tempo.

— Samson — Marx gritou para ele do topo da escada —, nós perdemos?

Ele era só bom humor. Os dois.

— Champanhe não precisa de saca-rolhas — comentou Sadie, rindo.

Sam poderia confrontá-los agora ou esperar para ser informado mais tarde. Mas por que ele precisaria ser informado? Para confirmar o que via de forma tão evidente? Se não fosse sério, já teriam contado. “Eu estou pensando em chamar a Sadie para sair”, Marx teria dito. “O que você acha?” Ou Sadie comentaria: “Sabe uma coisa engraçada? Estou saindo com o Marx. Não sei o que vai acontecer.” A omissão deixou claro para Sam que era fatalmente sério.

Todo o futuro de Sadie e Marx foi revelado a ele. Sadie provavelmente se casaria com Marx, e a cerimônia seria no norte da Califórnia, em Carmel-by-the-Sea ou Monterey. No casamento, a avó de Sadie lançaria olhares de pena para Sam, porque ela sempre tinha sido legal com ele e saberia que ele estava com o

coração partido. Freda pegaria a mão dele com sua mão macia e velha, a acariciaria gentilmente e diria: “A vida é longa” ou alguma outra sabedoria inútil de velha. Sadie e Marx comprariam uma casa juntos, em algum lugar em Laurel Canyon ou talvez nos Palisades. Eles pegariam um cachorro, um vira-lata grande e esguio, ou, se não, um Borzoi chamado Zelda ou Rosella. Fariam enormes jantares em casa. A casa seria o tipo de lugar onde todos gostariam de se reunir porque Sadie e Marx tinham muito bom gosto. Ambos eram ótimos. E, em algum momento, eles teriam filhos, e ele se tornaria Sam, o triste tio solteirão, do qual esperava-se presentes nos aniversários e festas de fim de ano. E, todos os dias, ele teria que ver Marx e Sadie no trabalho. Ele os veria chegar juntos e sair juntos, e podia imaginar o caminho, as piadas, as referências que você só tem com a pessoa com quem compartilha a vida. E, um dia, Sadie seria uma estranha. Isso seria um desastre para Sam. Uma tragédia. Ele saberia que, se não fosse a pessoa que era, medroso e covarde e mesquinho e inseguro e magoado e com pânico de sexo, Sadie poderia ter sido dele. Não haveria dúvidas. Ele teria se inclinado sobre uma mesa qualquer e a teria beijado, e ela o teria levado a uma superfície macia, e eles teriam feito amor. Talvez o sexo não fosse excepcional, mas isso não teria importância. Porque as outras coisas que eles tinham eram melhores do que sexo. Porque ele amava Sadie. Essa era uma das poucas coisas de que ele tinha certeza sobre si mesmo. Os maiores prazeres de sua vida foram quando estava ao lado dela, jogando ou criando. E como ela podia não sentir isso também? Nunca haveria outra Sadie, e agora a única que existia estava perdida para ele. Não foi culpa dela. Ele teve anos para descobrir a solução, mas em vez disso perdeu tempo fazendo jogos com ela. Teve anos para contemplar o enigma que era ele mesmo. E agora o velho enigma seria substituído por um novo: *Como seguir em frente quando a pessoa que mais amo no mundo está apaixonada por outra pessoa? Alguém me diga a*

solução, ele pensou, para que eu não tenha que jogar até o fim sabendo que vou perder.

— Não perderam nada — disse Sam.

Ele sorriu, mas não conseguiu sequer se forçar a encará-los. Ele subiu as escadas e passou pelos dois.

— Aonde está indo? — Marx perguntou.

— Já volto.

A princípio, ele pensou em ir para o escritório esfriar a cabeça, mas depois decidiu que não era longe o suficiente de Sadie. Ele decidiu dar uma volta. Quando entrou no carro, se viu indo para o leste, de volta para casa, para seus avós e sua cachorra, Tuesday, uma vira-lata que ele tinha adotado no verão passado.

A Jogo Sujo ficava a quarenta minutos de Echo Park quando o trânsito estava bom, o que raramente acontecia. Na primeira vez em que ele tentou ir até a empresa, teve um ataque de pânico pensando que não conseguiria sentir o freio sob a prótese. Ele teve que sair da rodovia e estacionar no acostamento. Pisou no freio com força demais, forçando a prótese contra o coto e se machucando feio. Ele dirigiu o restante do caminho até a Jogo Sujo por ruas menores e chegou meia hora atrasado para o seu primeiro dia depois da recuperação. Depois daquele primeiro dia, ele ficou mais um mês sem aparecer.

Sam foi a outro terapeuta para melhorar sua ansiedade ao volante. Ele odiava terapia, mas precisava se locomover, então, precisava de terapia. A maneira mais fácil de vencer uma fobia de dirigir, disse o terapeuta, era dirigindo. Sam começou a dirigir por Los Angeles à noite, depois do trabalho, e, quando ele dirigia, pensava na mãe.

Ele se lembrou do que ela dissera sobre a existência de estradas secretas que cortavam a cidade de leste a oeste e de norte a sul, e começou a procurá-las. Não tinha mais nada para fazer, e se encontrasse, poderia passar menos tempo no deslocamento. Ele escutava rock clássico que o lembrava de Anna — Rolling Stones,

Beatles, Bowie, Dylan — e atravessava Los Angeles e suas colinas, procurando por lugares que poderiam de alguma forma se transformar em estradas secretas.

Em uma de suas voltas, um coiole disparou na frente do carro. Aconteceu no segundo verão de Sam em L.A., e os coiotes estavam por toda parte. Ele via os bichos no jardim, tomando sol, comendo frutas caídas das árvores, sem dar a mínima. Ele os via correndo pelas ruas de Silver Lake e Echo Park, às vezes em duplas ou famílias, revirando o lixo do lado de fora do restaurante vegano na Sunset, caminhando estoicamente no Griffith Park, cuidando dos filhotes. Os coiotes pareciam competentes, astutos e estranhamente antropomorfizados, como se tivessem sido dotados de feições humanas por uma equipe de animadores. Seus pelos pareciam artisticamente desgrehados, o corte de cabelo de um ator jovem e bonito interpretando um viciado em drogas em um filme independente. Os coiotes pareciam mais humanos do que a maioria dos humanos que Sam encontrava, mais humanos do que o próprio Sam se sentia naquela época. Sua presença constante fazia a cidade parecer selvagem e perigosa, como se Sam não estivesse, na verdade, em cidade alguma.

Sam pisou no freio e o coiole parou, mas não se mexeu. Sam abriu a janela.

— Sai! — gritou.

Quando o coiole ainda não se mexeu, Sam saiu do carro. O coiole não era um coiole. Ou talvez fosse. Sam ainda não sabia a diferença. De qualquer forma, era novinho, não muito mais do que um filhote. Tinha a aparência desgrehada de um coiole, mas os músculos de um pit bull. Sua pata traseira estava sangrando, e Sam temia que tivesse atingido o bicho com o carro. O coiole/cachorro parecia assustado.

— Se eu te pegar — Sam perguntou gentilmente —, você vai me morder?

O coioite/cachorro olhou para ele sem expressão, aterrorizado. Estava tremendo. Sam tirou a camisa xadrez, pegou o cachorrinho nos braços e o colocou no banco de trás do carro. Dali ele seguiu direto para uma emergência veterinária.

O cachorro havia quebrado a perna. Precisaria de pontos e teria que ficar com um gesso por algumas semanas, mas era forte e iria se recuperar.

Quando Sam perguntou à veterinária se o cachorro poderia ser um coioite, a médica revirou os olhos. Era só uma cachorrinha, uma vira-lata, provavelmente alguma mistura de pastor-alemão, shiba inu e galgo. Dava para ver pelos cotovelos, ela explicou. Os cotovelos dos coioites eram mais altos do que os dos cães. Ela mostrou um gráfico no computador: um coioite ao lado de um lobo ao lado de um cão doméstico. *Olha*, disse, *não é óbvio?* Não parecia óbvio para Sam. Nada parecia óbvio para Sam. *Sim, é óbvio*, ele disse.

Sam pagou a veterinária, então levou a cachorrinha machucada para casa.

Ele postou folhetos com a foto dela pela área ao leste das colinas de Hollywood, onde a encontrou, mas ficou feliz quando ninguém entrou em contato. Decidiu que gostava de ter um cachorro. Ela o distraía do desconforto que sentia. Nunca tendo morado sozinho antes, Sam se sentia solitário, mas, de forma contraditória, sua dor o fazia querer ficar longe das pessoas. Ele batizou a cachorra de Ruby Tuesday, em homenagem à música que estava ouvindo no carro quando bateu nela. Acabou chamando-a de Tuesday.

Depois que Tuesday se recuperou da perna quebrada, ela não conseguia dormir. Sam também tinha insônia, então não sabia se ela estava apenas lhe fazendo companhia. Ela andava de um lado para outro na casinha de quarto e sala, parecendo nervosa, às vezes uivando. Ele a levou à veterinária de novo. Ela deu para Sam uma receita de Prozac para cachorros e sugeriu que fizessem caminhadas ainda mais longas. Então foi o que fizeram. Atravessaram a paisagem familiar de seu quarteirão e seguiram

morro acima, pelas colinas sinuosas e sem calçadas do leste de Silver Lake. Às vezes, passavam um coiole. Os coiotes sempre pareciam amigáveis com Tuesday, embora Sam não soubesse se isso era coisa da sua imaginação.

Tuesday era muitas vezes confundida com um coiole. Quando estavam fora, caminhando, as pessoas paravam o carro com frequência para perguntar por que ele estava levando um coiole para passear. Sam então as informava que não era um coiole, só um cachorro. Às vezes, riam deles; às vezes, discutiam. Às vezes, insistiam em saber o que ela era, como se eles pudessem forçar Sam a admitir que havia mentido e Tuesday era, sim, um coiole. Às vezes, pareciam zangados, como se Tuesday e Sam estivessem deliberadamente tentando fazê-los de bobos. Tuesday, por sua vez, parecia não saber que era a causa de tanta controvérsia.

— Pessoas — Sam dizia para Tuesday, balançando a cabeça. No seu silêncio, Sam sentia sua solidariedade.

Eles subiram e depois descaram até chegarem ao Silver Lake Boulevard, com sua pequena sequência de lojas e cafés de luxo. Então seguiriam para o norte, dando a volta no reservatório, e pararam quando chegaram ao parque de cachorros.

Uma vez, Tuesday estava socializando com um akita e um poodle clássico. Os três se revezavam perseguindo um ao outro, uma interação complicada e fascinante.

O akita estava cheirando a bunda de Tuesday quando uma mulher gritou:

— Tem um coiole atacando no parquinho! Pessoal! Salvem seus cães! AGORA!

Havia vinte e cinco ou trinta cães no parque naquele dia. Na hora, Sam não viu o coiole, mas isso não significava que não estivesse lá. Sam chamou Tuesday e a prendeu na guia. Era a vez dela de cheirar a bunda do akita de volta, então ela relutou em voltar. Quando chegaram à entrada do parque de cães, a mulher que havia

avisado sobre o coiole olhava de Tuesday para Sam. Ela riu alto e, meio envergonhada, disse:

— Ah, meu Deus, esse é *mesmo* o seu cachorro?

Sam achou a risada dela irritante, assim como o uso da palavra “mesmo”.

— Sim — ele disse.

— Eu achei mesmo que era um coiole. — Na guia que a mulher segurava estava uma coisinha acinzentada latindo, talvez um bichon fris . — Pensei que esse bicho estava atacando os doguinhos.

Sam disse que o *bicho* era *menina*, e que ela s  estava brincando.

— Bem, de onde eu estava, parecia diferente. Parecia um ataque feroz. — Ela fez carinho na cabe a de Tuesday. — Boa menina — disse, como se estivesse oferecendo uma ben  o. — Qual   mesmo a diferen a entre um coiole e um cachorro?

Sam gaguejou algo sobre cotovelos.

— Bem, hoje em dia, a gente precisa ter muito cuidado.

Ela disse que seu cachorro tinha sido atacado por um coiole na semana anterior. Descreveu ganidos, saliva de coiole, um bloco de ioga arremessado em desespero. Sam concordou com sons aleat rios.

— Eu preciso ir.

— Ah, claro. Desculpe a confus o.

Era irritante que ela atribu sse seu pr prio erro a uma confus o generalizada, mas Sam n o ia discutir no meio do parque de cachorros. A mulher o encarou, esperando que Sam dissesse que tamb m sentia muito, mas ele n o conseguiu. Ela continuou:

— Mas, se voc  n o sabe o que  ,   melhor se precaver.   melhor ter a informa o correta, n ? Ela pode ser, tipo, metade coiole, n ?

O cora o dele batia com  dio. Ele n o tinha dormido muito naquela semana por causa da ins nia de Tuesday e da sua dor, e

sentiu uma raiva desproporcional se apoderar dele, a fachada da civilidade começando a desmoronar.

— Talvez você devesse prestar mais atenção antes de decidir o que é o que e sair gritando por aí que nem uma doida.

— Ei, vai se foder, cara! Eu estava tentando evitar que pessoas e cachorros e crianças se machucassem! Você não deveria trazer um cachorro que parece um coiole para o parque, idiota!

— Você é que é idiota. Uma idiota ignorante.

Ele mostrou o dedo para a mulher. Tuesday e Sam voltaram para casa. Sam sentiu-se derrotado e uma resposta estúpida continuava ecoando pela sua cabeça: você faria com que ela usasse uma placa escrito NÃO SOU UM COIOTE ao redor do pescoço? Isso facilitaria as coisas para você? Mas isso exigiria que ela lesse a placa, e aquela mulher não parecia ser alfabetizada. Los Angeles, concluiu, era uma cidade profundamente burra, e ele sentiu um anseio palpável, embora irracional, por tudo que dizia respeito a Massachusetts.

Ele voltou para casa e se deu conta de duas coisas: durante aquela discussão, não tinha sentido nenhuma dor. E a mulher que gritou com ele não devia ter notado que ele era deficiente, coisa que não acontecia havia anos. Ele decidiu que estava pronto para voltar ao trabalho.

Quando Sam contou essa história para Sadie, ela riu, embora mal parecesse estar ouvindo. Ele deu um tom bem-humorado à história, deu uma segurada nas partes em que tinha sido rude com a mulher do parque. Mas, enquanto contava, sentia-se de volta naquele parque de cachorros. Sentia o calor seco da Califórnia e as batidas raivosas de seu coração. Sem aviso, uma anedota que ele pretendia que fosse divertida não parecia mais divertida. Qualquer um que tivesse olhado de verdade para Tuesday não poderia ter visto um coiole. Mas a mulher não tinha olhado de verdade, e a injustiça disso o destruiu. Por que era aceitável que pessoas aparentemente bem-intencionadas vissem o mundo de forma tão generalista?

Sam foi interrompido pela risada de Sadie. Ele perguntou o que era engraçado. Ela ficou confusa por um momento — ele não queria que ela risse? —, então respondeu, irritada:

— Você entende que esta é uma história sobre você, né? E foi por isso que você quase perdeu a cabeça no parque. Você é a Tuesday. Você é o cachorro incrivelmente especial que ninguém consegue classificar.

Isso aconteceu pouco tempo depois da grande discussão que eles tiveram, e as coisas estavam bem tensas com Sadie.

Sam disse que ela estava sendo simplista, que a interpretação dela era um insulto tanto a ele quanto à cachorra.

— É uma história sobre a Tuesday — insistiu ele. — Talvez sobre L.A., também. Talvez seja uma história sobre o tipo de gente que vai ao parque de cachorros em Silver Lake. Mas é principalmente uma história sobre a Tuesday.

— Na superfície — disse ela —, talvez.

Quando ele sabia que ficaria fora até mais tarde, Sam deixava Tuesday com os avós. Já passava de uma da manhã quando ele chegou lá, mas Sam sabia que Dong Hyun teria acabado de chegar em casa da pizzaria, de qualquer maneira. Entrou na casa deles e Tuesday o cumprimentou, gentil e afetuosa, e então Dong Hyun apareceu atrás dela, ainda cheirando a alho, molho de tomate apimentado, azeite e massa.

— Pensei que você ficaria fora a noite toda — disse Dong Hyun.

— Acabou — explicou Sam. — Não tem nada que eu possa fazer agora. Eles vão ligar se precisarem de mim.

— Você está bem? — Dong Hyun perguntou.

— Já estive melhor.

— Quer falar sobre isso?

O rosto velho e gentil de Dong Hyun encarando-o era quase mais do que ele podia suportar.

— Não.

Sam pegou Tuesday e a colocou no colo. Ele percebeu que estava chorando quando a cachorra começou a lamber as lágrimas de seu rosto.

— O que foi? — Dong Hyun perguntou.

— Eu amo a Sadie Green — Sam disse, impotente. Ele se sentiu bobo dizendo isso, mas era verdade.

— Eu sei — Dong Hyun disse. — Ela te ama também.

— Não, ela ama outra pessoa.

— Talvez não dure.

— É o Marx. E eu acho que é muito sério, e não sei o que fazer. Sadie e eu tivemos uma briga faz mais ou menos um ano, mas sempre pensei que uma hora a gente resolveria as coisas.

Dong Hyun abraçou Sam com seus braços fortes.

— Você vai encontrar outra pessoa para amar.

— Por favor, não diga que tem muita mulher por aí.

— Eu não ia dizer isso, mas agora que você mencionou, é verdade. E a Lola?

— Ela é legal, mas não é a Sadie. Eu sinto que ninguém no mundo me conhece, só a Sadie.

— Talvez você precise deixar mais pessoas te conhecerem.

— Talvez.

— Sam, quando sua avó e eu abrimos o restaurante, você sabia que era um restaurante coreano?

Sam negou com a cabeça.

— Mas havia muitos restaurantes coreanos em K-town, então tivemos que inventar outra coisa. E foi por isso que decidimos fazer pizza. Não havia outras pizzarias naquela parte de K-town. Foi assustador, no início, porque não sabíamos nada sobre pizza, mas depois nos propusemos a aprender. Não tivemos opção. Tínhamos dois bebês e contas para pagar.

“Seu primo Albert me disse que, nos negócios, isso se chama pivô. Mas a vida também está cheia disso. As pessoas mais bem-sucedidas também são aquelas com mais capacidade de mudar sua

mentalidade. Você pode nunca ter um relacionamento amoroso com a Sadie, mas vocês dois serão amigos pelo resto da vida, e isso é algo de igual ou maior valor, se você escolher enxergar dessa forma.”

— Estou familiarizado com o conceito de pivô — disse Sam —, mas acho que isso não se aplica na situação, tecnicamente.

Ele riu gentilmente; Dong Hyun costumava presentear Sam com a sabedoria de negócios do Albert.

Mas a metáfora inadequada o fez se sentir um pouco melhor. Sam viu que Marx havia deixado uma mensagem para ele no celular. Estavam precisando dele, a equipe de *Mapleworld* tinha algumas dúvidas. Sam deu um beijo na bochecha de Dong Hyun, e ele e Tuesday entraram no carro e voltaram para Abbot Kinney.

Estavam a cerca de um quilômetro e meio da entrada da autoestrada na Rampart quando Sam avistou uma curva curiosa, perto de Filipinotown. Tinha sido a luz peculiar das duas e meia da manhã que permitiu que a enxergasse — uma estrada de terra, ampla, parcialmente encoberta por um jacarandá sem flores. Ao se aproximar, ele notou que a rua não tinha uma placa com nome, mas um hexágono verde-escuro cujas únicas marcas formavam um triângulo de três pontas:

∴

Em uma prova matemática, a marca indicava “portanto”, mas Sam não sabia o que significava em uma placa de trânsito. Nunca tinha visto uma placa como aquela antes. Parou o carro para poder olhar a estrada. Não havia um final visível. A estrada aparentemente levava a lugar nenhum. No entanto, a estrada podia, sim, levar a algum lugar. Ele poderia acabar morto, ou em Beverly Hills. (Embora algo raramente fosse tão binário, não é? Na maioria das vezes, quando Sam percorria uma estrada sem nome, era um retorno, e acabava de volta onde tinha começado.)

— Vamos tentar? — Sam perguntou para Tuesday.

A cachorrinha roncava no banco de trás e não expressou sua opinião. Sam ligou a seta.

VI



CASAMENTOS

O avatar de Sam, prefeito Mazer, era a primeira pessoa a cumprimentar os novos visitantes de Mapletown. Ele tinha uma roupinha estilo estrela do rock grunge: jeans rasgados, uma camisa xadrez vermelha e coturnos, e pretendia evocar ícones desbocados e populares como Jiminy Cricket, Andy Griffith, Woody Guthrie. Sam não usava mais bengala, mas deu uma ao prefeito Mazer — um bastão de madeira retorcida —, e o prefeito Mazer também estava programado para mancar um pouco, como Sam. O Samatar tinha os óculos de Sam (armações grossas e pretas) e bigode farto. Ninguém se lembrava quem tinha aparecido com bigode primeiro, o prefeito Mazer ou Sam.

“Bem-vindo, amigo, sou o prefeito Mazer”, o Samatar se apresentava. “Você deve ser novo aqui. Nós temos alguns problemas, como qualquer lugar, mas Mapletown é um lugarzinho agradável quando você conhece melhor. Moro aqui a vida inteira, então sei bem disso! Mudanças são difíceis. Aqui estão cinco mil Maplebucks para te ajudar. Se quiser um conselho, caminhe por aí. As árvores no Vale Mágico estão lindas nesta época do ano. E nosso distrito comercial ainda é pequeno, mas você vai encontrar quase tudo de que precisa lá. Gosto dos nossos queijos artesanais. Cumprimente alguns de seus novos vizinhos enquanto passeia. É época de trufas, então fique de olho. A trufa arco-íris é super-rara e muito valiosa, se conseguir encontrar uma. Todos são muito amigáveis por aqui. Se você tiver algum problema, volte e fale comigo. Você sempre pode me encontrar na Prefeitura de Mapletown.”

Em 2009, o prefeito Mazer ficou em sétimo lugar (acima das ovelhas da Serta e abaixo dos ursos-polares da Coca-Cola) na lista da *AdWeek* de personagens de marca mais conhecidos do novo milênio. A descrição do prefeito Mazer dizia: “Debatemos sobre colocar o prefeito Mazer nesta lista. Um cruzamento entre personagem de jogo e personagem de marca, o prefeitinho hipster da cidadezinha hipster (Portland? Silver Lake? Park Slope? Onde diabos *fica* Mapletown, afinal?) entrou na lista porque estampa um milhão de produtos da Etsy e é o prefeito que todos gostariam de ter. Armas são proibidas; o socialismo impera; o jogo recompensa a conservação do meio ambiente (tente derrubar muitas árvores de bordo sem replantar); casamento entre o mesmo sexo já era legalizado em M-town muito antes de ser na realidade dos Estados Unidos. Mapletown é provavelmente o primeiro MMORPG que sua mãe jogou, e isso é, em grande parte, graças à marca do prefeito Mazer. Ele é amigável, é descolado, conhece os melhores lugares para comprar cerâmica em Mapletown e sabe como fazer aquela figueira crescer na sua sala de estar. Bom, ele está coletando seus dados como todo mundo, mas ele é um dos mocinhos, certo? Ame-o ou odeie-o, existem muito poucos personagens ou marcas que se tornaram mais associados a uma visão utópica dos americanos na internet do que o prefeito Mazer.”

Mas isso aconteceria mais tarde.

Dois meses após o lançamento, mais de duzentas e cinquenta mil pessoas tinham criado contas em *Mapleworld*, e os servidores ficavam sobrecarregados com frequência. Quando o site caía, uma tela com o Samatar aparecia: *Parece que o tempo está ruim em Mapletown. Peguem seus guarda-chuvas, e em breve estaremos de volta.* Não demorou muito para que os fãs criassem o meme: “Quando o prefeito Mazer diz que o tempo está ruim em Mapletown...” Imagens se espalharam pela internet como forma de expressar tédio e frustração.

Sam, Sadie e Marx discutiram se era o momento certo para um jogo tão “calmo” quanto *Mapleworld*. Como se viu em setembro de 2001, *Mapleworld* era exatamente o que as pessoas desejavam. Um mundo virtual que era mais bem governado, mais gentil e mais compreensível do que o real.

Perto do décimo aniversário do lançamento de *Mapleworld*, Sam deu um TED Talk intitulado “A possibilidade de utopia nos mundos virtuais”.

“Apesar de tudo o que aconteceu na Jogo Sujo em 4 de dezembro de 2005, e a despeito das evidências contrárias, não é inevitável que sejamos nossas piores versões por trás da máscara de um avatar. O que acredito profundamente”, concluiu ele, “é que os mundos virtuais podem ser melhores do que o real. Podem ser mais morais, mais justos, mais progressistas, mais empáticos e mais tolerantes às diferenças. E se isso é possível, por que não deveriam ser?”

Não muito depois do Ano-Novo de 2002, Dov ligou para Sadie com duas notícias: (1) ele estava, finalmente, se divorciando, e (2) ele ia se casar em Tiburon com uma ex-aluna, uma jovem que entrou no MIT algum tempo depois de Sadie.

— Não sei se você vai querer vir, mas estou convidando você, Sammy e Marx para o casamento — Dov disse. — Eu não queria que vocês recebessem os convites sem que a gente tivesse conversado antes. Significaria muito para mim se você fosse.

Na viagem de aproximadamente nove horas até Tiburon, Sam, Sadie, e Marx se revezaram na direção. O clima era alegre e descontraído: *Mapleworld* era um sucesso e Sadie e Marx estavam apaixonados, embora ainda estivessem escondendo isso de Sam.

— Você ficou brava quando ele disse que estava se divorciando?
— Sam perguntou.

— Brava? — retrucou Sadie. — Eu fiquei com medo de que ele fosse me pedir para voltar com ele.

— Ele é um idiota — disse Marx. Do banco de trás, se esticou para apertar a mão de Sadie no banco da frente.

— Ei — começou Sam. — Vocês estão juntos, né?

Isso foi dito casualmente, como se Sam mal estivesse interessado na resposta: *Ei, vamos fazer uma parada para comer?* Ou: *Ei, vocês se importam se eu ligar o rádio?* Sam estava dirigindo no momento, e eles estavam a meio caminho de Tiburon, na autoestrada Pacific Coast, oito quilômetros ao sul de San Simeon.

Marx e Sadie tinham sido discretos no escritório e não tinham razões para achar que Sam sabia. Já fazia vários meses que Sadie

queria contar para Sam, mas foi Marx quem resistiu.

— Vai ser mais difícil pra ele do que você pensa — Marx tinha dito.

— Acho que ele não vai achar tão ruim. Sam e eu nunca namoramos, ficamos nem nada disso. Hoje em dia somos mais colegas de trabalho do que amigos. Você é mais amigo dele do que eu — Sadie dissera. — Confia em mim, mentir é pior.

— Não estamos mentindo. Só não contamos ainda — dissera Marx.

— Então vamos contar.

— Talvez a gente devesse fazer como o Dov. Vamos enviar um convite para o casamento — sugerira Marx.

— Na verdade, Dov me contou primeiro — Sadie argumentara, sorrindo. — E nós não vamos nos casar.

— Por que não?

— Talvez eu não acredite em casamento — dissera Sadie.

— Não há no que *acreditar*, Sadie. Não é como Deus, Papai Noel, ou se o assassino de John Kennedy agiu sozinho. É uma cerimônia cívica para assinar um pedaço de papel. É uma festa, com nossos amigos...

— Os mesmos amigos a quem você se recusa a contar que estamos juntos.

— Só o Sam.

— E todo mundo que conhece o Sam. E isso é quase todo mundo que nós conhecemos. Você prefere se casar comigo a ter que contar pro Sam? É isso mesmo?

— Não vejo a relação entre as duas coisas.

A conversa foi um ouroboros de inércia que eles obedientemente repetiram a cada dois meses. Sadie achou a situação estranha para Marx. Ele sempre tinha sido uma pessoa completamente transparente. Era sincero. Amava as coisas que amava e não mantinha segredo sobre isso. E, no final, ela atribuiu a inação de Marx a uma devoção tocante, embora ingênua, a Sam. Ela também

costumava sentir essa devoção, antes de perceber quem ele realmente era.

Na época do casamento de Dov, eles já estavam juntos fazia quase um ano. Marx ainda tinha a casinha que antes dividia com Zoe, mas havia se mudado para o Clownerina. Sadie e Marx estavam até mesmo pensando em comprar uma casa juntos.

— Tudo bem se estiverem juntos — disse Sam. — Eu não vou perder a cabeça, se é com isso que estão preocupados. Não vou dirigir o carro para fora da estrada e jogar a gente no mar. — Ele desviou o carro um pouco, de brincadeira. — Mas eu gostaria de saber. Quer dizer, é bem óbvio. Eu conheço vocês dois, então é óbvio. E, sinceramente, é meio ofensivo não terem me contado.

— Nós estamos juntos — Sadie confirmou.

— Eu amo ela — Max acrescentou. — Eu te amo — disse para Sadie.

— Também te amo — Sadie respondeu.

Sam assentiu.

— Legal. Foi o que pensei. *Mazel*. Vocês querem ver o Castelo Hearst? Vamos passar por ele daqui a pouco e eu nunca fui lá.

Sam ficou calado no passeio da La Cuesta Encantada, a mais quixotesca e imponente área recreativa na Califórnia, terra das recreações quixotescas e imponentes. Sadie havia se acostumado a não ligar muito para o humor de Sam, a não sentir muito por ele, mas, mesmo assim, estava notando sua agitação.

Quando o passeio acabou, Sadie disse a Marx que queria conversar com Sam em particular, então os dois foram para um pátio em forma de meia-lua que ficava de frente para o oceano. Eram duas da tarde, e o sol, refletindo na água, estava ofuscante. Mesmo com os óculos escuros, era difícil para Sadie enxergar Sam.

— Eu achava este lugar tão bonito quando eu tinha nove anos, mas agora parece ridículo — comentou Sadie, mais para cessar o silêncio do que qualquer outra coisa.

— Por quê? Hearst tinha dinheiro, então construiu exatamente o mundo que queria. Com zebras e piscinas e buganvílias e piqueniques, e ninguém nunca morreu. Como isso é diferente do que nós fazemos?

— Você está bem? — ela perguntou.

— Por que não estaria?

— Não sei.

— Acho que te amei, em algum momento — disse Sam. — E sempre vou me importar com você, do meu jeito, mas a gente não daria certo juntos. Sei disso há anos.

— Sim — ela concordou.

— Se você e eu quiséssemos ser um casal, um de nós já teria feito algo quanto a isso, não acha?

— Acho.

— Mas é estranho quando as duas pessoas com quem você trabalha há mais tempo guardam um segredo assim — Sam reclamou. — É arrogante da parte de vocês presumirem que eu me importaria tanto.

— Eu acho — explicou Sadie — que Marx estava com medo de que você não aceitasse muito bem. E no começo a gente não sabia se era sério, então não queríamos te chatear com algo que não fosse sério.

— Mas agora vocês sabem que é *sério*?

— A maneira como você diz “sério” parece uma doença.

— “Sério” foi a palavra que você usou.

— Seu tom, então.

— Mas agora vocês sabem que é sério? — repetiu Sam.

— Sim, agora a gente sabe.

Sadie observou Sam. O sol tinha mudado de ângulo no tempo que estavam ali, e ela conseguia vê-lo. Ele tinha vinte e sete anos e um bigode, mas sempre que Sadie se permitia pensar nele como o garoto do hospital seu coração não fazia outra coisa que não amolecer. Era fácil desgostar do homem; era mais difícil desgostar

do garotinho que existia por baixo do homem. Embora a voz dele fosse fria e desinteressada enquanto conversavam, sua testa estava levemente franzida. Sua boca fechada de forma determinada, como tivessem lhe mandado tomar um remédio amargo, mas Sam estivesse determinado a não reclamar. Sua expressão a lembrou de uma vez em que ele havia acabado de fazer uma cirurgia e ainda não tinha percebido que Sadie tinha entrado no quarto do hospital. Ele estava claramente sentindo muita dor — seus olhos não piscavam, sua mandíbula estava frouxa, ele estava ofegando baixinho e parecia selvagem. Por um segundo, ela não reconheceu o amigo. O rosto que ela conhecia, o rosto que ela pensava ser o de Sam, não estava ali. E então ele a viu e sorriu, aí era Sam novamente, como se tivesse colocado uma máscara. “Você chegou!”, ele dissera.

— Tenho que falar — Sam disse — que não estou surpreso que ele tenha interesse em você. Ele sempre teve uma quedinha, me perguntou sobre isso naquele primeiro verão, quando estávamos fazendo *Ichigo*. Eu falei que você nunca se interessaria por alguém como ele. Então, na verdade, eu estou é surpreso por estar errado.

— Por que eu não me interessaria por ele?

Ela sabia que não devia perguntar isso.

— Porque ele é um tédio — respondeu Sam, dando de ombros, como se o tédio de Marx fosse um fato indiscutível. — É por isso que ele nunca fica com ninguém por muito tempo. Ele fica entediado com as pessoas, mas o problema não está nelas, é porque *ele* é um tédio.

— Você é um babaca de marca maior mesmo. Marx te ama. Você não pode ser legal?

— Não é cruel dizer a verdade.

— Não é verdade. E, às vezes, é cruel dizer a verdade.

— Quando fizemos a matéria “De herói a coadjuvante” em Harvard, sabe qual foi a parte favorita dele em *A Ilíada*?

— Não é algo sobre o que já conversamos — disse Sadie, tentando conter sua crescente irritação.

— O final, que é incrivelmente chato. “Então, *blá-blá-blá* eles enterraram Heitor *blá-blá-blá*, o domador de cavalos *blá-blá-blá*. Heitor é chato. Ele não é Aquiles. Marx é chato como Heitor, por isso gostou tanto dessa parte.

Marx chegou no pátio.

— Sobre o que estão falando?

— Sobre o final de *A Ilíada*.

— É a melhor parte — disse Marx.

— Por que é a melhor parte? — perguntou Sadie.

— Porque é perfeito — explicou Marx. — “Domador de Cavalos” é uma profissão honesta. Os versos querem dizer que não é preciso ser um deus ou um rei para que sua morte tenha importância.

— Heitor é como nós — disse Sadie.

— Heitor é como nós — repetiu Marx.

— Heitor é como o *Marx* — disse Sam. — Chato — tossiu. — A gente deveria colocar “Domador de Cavalos” nos cartões de visita dele.

Eles decidiram passar a noite perto de San Simeon e terminar a viagem na manhã seguinte. Fizeram check-in no primeiro hotel que encontraram, que era velho e não tinha ar-condicionado. A noite estava incomumente cálida para a costa central da Califórnia, e os quartos estavam sufocantes e bolorentos, mesmo com as janelas abertas.

De manhã, quando Sam desceu para o carro, ele havia passado a máquina no cabelo preto encaracolado.

— O que aconteceu? — Marx perguntou, passando a mão na cabeça raspada de Sam.

— Fiquei com calor — explicou Sam.

— Ficou bonitão — disse Marx. — Não acha?

Sadie sabia que provavelmente havia alguma mensagem nisso para ela, mas não se deu ao trabalho de tentar decifrá-la. Ao mesmo

tempo se sentiu egocêntrica e egoísta por pensar assim, mas com Sam não havia sempre algum jogo em curso? Algum labirinto para ela solucionar? Ele era uma pessoa exaustiva.

— Ficou — disse ela. — É melhor a gente pegar a estrada.

— Não foi uma escolha estética — comentou Sam. Ele parecia quase envergonhado. — Eu fiquei mesmo com calor.

— Aham — disse Sadie. — Nosso quarto também estava quente, mas nós dois acordamos com o mesmo cabelo com que fomos dormir.

Sadie achava que tudo que Sam fazia era uma escolha estética. Não muito tempo depois de se mudarem para a Califórnia, ele mudou de nome, legalmente, de Samson Masur para Sam Mazer. A explicação foi: o nome Masur nunca significou muito para ele, e Mazer parecia mais o nome de um Mestre Construtor de Mundos. No último ano, ele começou a pedir que se referissem a ele apenas como Mazer, como se fosse a Madonna ou o Prince. “Você ainda pode me chamar de Sam, no particular”, Sam disse a Sadie, “mas em público prefiro que me chame de Mazer. Esse é o meu nome agora.”

Mazer fez uma longa campanha de divulgação para o lançamento de *Mapleworld*. Ele adorava ser um showman; adorava declamar para uma plateia de fãs em êxtase sobre a indústria dos games. E, como ele não estava mais constantemente com dor, era muito melhor nisso do que quando promoveu *Ichigo*. Mas, conforme a campanha de divulgação se estendeu, Sam começou a modificar sua aparência para se afastar do prefeito Mazer. Ele passou a usar um macacão jeans com o nome MAZER bordado no bolso da frente e uma camiseta branca por baixo. Muitas vezes usava uma boina verde-exército. Durante anos tinha tentado esconder sua deficiência; agora ele nunca era fotografado sem uma bengala. Ela era usada para apontar para as coisas, afastar multidões, gesticular de forma grandiosa quando necessário. Ele tinha colocado aparelho nos dentes e começado a usar lentes de contato. Pela primeira vez na

vida, estava fazendo musculação e começou a ficar forte, como um atleta de luta livre. Fez uma tatuagem na parte superior do braço direito: *umma* (em hangul; *mãe* em coreano), acompanhado pelo círculo amarelo com laço cor-de-rosa da sra. Pac-Man. O personagem Mazer que Sam criou se tornaria quase tão icônico para os jogadores quanto o prefeito Mazer, seu avatar. Mas o Mazer de 2002 não se parecia em nada com o Sam de 1997.

E agora seu cabelo tinha mudado também. Enquanto Sadie dirigia, Marx dormia no banco do passageiro e Sam estava no banco de trás. Por um segundo, ela olhou pelo espelho retrovisor para Sam. Quando ela o conheceu, tantos anos atrás, tinha imaginado os círculos que seriam necessários para desenhar seus óculos, seu rosto, seu cabelo. Precisava admitir; sentiria falta dos círculos do cabelo dele. Ele encontrou os olhos dela por um momento, e então olhou para o lado. Um instante depois, Sam colocou a boina.

Agora que todos já sabiam sobre o relacionamento pessoal de Sadie e Marx, a relação profissional de Sadie e Sam se deteriorou ainda mais. Talvez isso fosse de esperar. Os conflitos eram os mesmos de sempre, mas os dois ficaram menos civilizados um com o outro.

Sadie tinha pouco interesse em trabalhar ou promover *Mapleworld*. Ela não tinha absolutamente nenhum interesse em ser a “cara” da Jogo Sujo e ficava feliz em deixar esses deveres com Sam. O que ela queria era voltar a trabalhar em um novo jogo, algo que deixaria *Both Sides*, *Mapleworld* e *Ichigo* para trás definitivamente.

De sua parte, Sam tinha gostado do processo de construção de *Mapleworld*, e ele queria trabalhar em outro *Ichigo*.

— Todo mundo está de olho na gente agora, Sadie. Imagine o que poderíamos fazer com os recursos que temos. É o momento perfeito para fazer um novo *Ichigo*.

— Eu não quero ficar fazendo *Ichigo* até os quarenta anos, Sam. Não sou como você. Não gosto de fazer as mesmas coisas o tempo todo.

— Por que você sempre quer deixar de lado os nossos sucessos? Por que algo tem que ser *novo* para te interessar? É quase patológico.

— Por que você tem tanto medo de fazer qualquer outra coisa além das coisas que já fizemos?

E assim sucessivamente.

O jogo que Sadie queria fazer era o *Master of the Revels*. *Master of the Revels* era uma simulação ambientada no mundo teatral do período elisabetano de Londres, centrando-se na solução do assassinato de Christopher Marlowe. Sadie tinha sido inspirada por um comentário que Marx fez sobre como não tinha nenhum jogo bom sobre teatro.

A partir do momento em que Sadie descreveu o conceito, Sam detestou *Master of the Revels*. Achou pretensioso e que provavelmente não agradaria ao grande público.

Ainda assim, Sadie continuou insistindo que o *Master of the Revels* deveria ser o próximo jogo deles.

— Você não pode estar falando sério, Sadie. As pessoas odeiam Shakespeare. Odeiam história. E o mundo que você está propondo é tão sombrio. O que está tentando provar?

— Eu não quero fazer coisas frívolas como *Mapleworld* para sempre.

— *Mapleworld* não é frívolo. Mas parece que você quer pegar a experiência que tivemos com *Both Sides* e repetir as piores partes dela — disse Sam. — É perverso.

— Que coisa escrota de se dizer — reclamou Sadie. — E o nosso único objetivo aqui é atingir o maior público possível? É esse o único motivo para se fazer alguma coisa? Eu gostaria de saber.

— Se vamos gastar milhões de dólares nisso, é. Sem contar o tempo limitado das nossas vidas finitas.

— Nem todo jogo precisa ser *Mapleworld*, Sam. Nem todo jogo precisa agradar a todo mundo.

— Estou tão de saco cheio de discutir isso.

— Eu estou de saco cheio de discutir com você.

— Você é pretensiosa, Sadie.

— Você é um babaca egoísta.

A essa altura, a discussão deles era audível para todos que trabalhavam no segundo andar.

— Se você vai trabalhar nisso — disse Sam —, pode fazer isso sozinha.

— Ótimo. É o que eu vou fazer, então. Estava *rezando* para você dizer isso.

— Você *não pode* trabalhar nisso sozinha! Ainda preciso assinar como produtor — retrucou Sam. Quando fundaram a Jogo Sujo, Sam, Sadie e Marx haviam concordado que todos os jogos que fizessem precisavam ser aprovados por pelo menos dois deles. — Essa decisão não pode ser unilateral.

— Marx vai me apoiar.

— Aposto que vai.

— Ele vai me apoiar porque pode ser um jogo incrível, Sam.

— Ele vai te apoiar porque fica do seu lado em tudo. Porque ele está te *comendo*.

— Sai do meu escritório.

— Não.

Sadie empurrou Sam fisicamente para fora.

— SAI DAQUI!

— Não, vamos ver o Domador de Cavalos — Sam disse — e resolver isso de uma vez por todas.

Sadie passou por Sam com um empurrão e os dois foram para o escritório de Marx.

— Suponho que ela tenha te contado a ideia dela — começou Sam. — *Masturbator of the Revels*.

— Vai se foder — Sadie disse.

— Sim — Marx respondeu para Sam.

— Bem, eu acho que é uma droga — declarou Sam. — É como uma versão multimilionária de *EmilyBlaster*.

— Se essa fosse a ideia de outra pessoa, e não minha — Sadie disse —, você não seria tão desrespeitoso.

— Eu me recuso a trabalhar nisso com ela. E não acho que devemos fazer esse jogo — Sam continuou falando para Marx. — Vamos perder cada centavo que a gente gastar com isso. Mas você tem o desempate, então... Não que você seja exatamente objetivo.

— Acho que é uma boa ideia.

— Que surpresa — disse Sam.

Sam saiu do escritório de Marx, entrou no seu e bateu a porta.

— Está decidido — disse Sadie, com o rosto vermelho. — Se você concordar, *Master of the Revels* vai ser meu próximo jogo, e vou fazer isso sem o Sam. — Ela balançou a cabeça. — Estou de saco cheio dele.

Ela também deixou o escritório de Marx e voltou para o próprio.

Por um segundo, Marx se perguntou qual deles deveria seguir. Ele virou à direita e foi em direção à sala de Sam. Bateu na porta.

— Você quer conversar? — perguntou.

— Você está pensando com a cabeça errada — disparou Sam. — E foi exatamente por isso que eu disse que você não deveria sair com a Sadie em 1996. Isso atrapalha o equilíbrio de poder, sei lá.

— Não vou nem responder isso — disse Marx. — Você está sendo imaturo e ofensivo, Sam. A Jogo Sujo é a minha empresa também. Eu não diria que devemos fazer isso se não achasse que valia a pena fazer. *Master of the Revels* me intrigou desde a primeira vez que Sadie me contou essa ideia. O mundo do teatro elisabetano. O assassinato de Christopher Marlowe. Acho que são detalhes interessantes e um mundo interessante pode resultar disso. Mesmo se dois garotos do ensino médio aparecessem com uma demo do jogo que Sadie descreveu, eu ficaria tentado. E, sinceramente, eu sempre quis fazer um jogo sobre teatro.

Sam balançou a cabeça e suspirou.

— Marx, você não acha que conheço a Sadie um tantinho? *Master of the Revels* juntou todos dos seus piores instintos. Eu falei para ela que é como *EmilyBlaster*, mas, sinceramente, é *Solution*.

— Nós dois amamos *Solution*.

— *Solution* é incrível quando você é um estudante universitário. *Solution* é incrível se a ideia é irritar seus colegas e não gastar um centavo.

Marx pensou sobre isso.

— Não acho que seja parecido com *Solution*.

— Sadie quer fazer algo *sombrio e intelectual* para as pessoas levarem ela a sério. Está tentando impressionar gente que nem o Dov. Está tentando reconquistar críticos que não gostaram de *Both Sides*. As melhores cores da Sadie não são a escuridão.

— Sei lá, Sam. Acho que todas as cores dela valem a pena serem exploradas. Profissionalmente falando. E esse jogo pode ser ótimo. Se você visse a expressão da Sadie quando ela descreveu o jogo pela primeira vez... Ela estava tão animada.

Sam olhou para Marx e, por um segundo, o desprezou: *Você, que poderia ter qualquer um, por que teve que escolher Sadie Green?*

Sam conseguia imaginá-los na cama, no Clownerina. Sadie acorda, se vira para Marx e diz: *Eu tive uma ideia*. E descreve a ideia de *Master of the Revels*, suas mãos se agitando no ar como ela faz quando está animada, as palavras saindo em rápida sucessão. Ela sai da cama e tem que andar pelo quarto — quando tem uma grande ideia, Sadie não consegue ficar parada. Sam não conseguia se lembrar de uma época em que ele não tinha sido o primeiro a ouvir uma das ideias de Sadie.

— Quer saber de uma coisa? Está bem, Marx — concluiu Sam.
— Não me importo com o que ela faz.

Naquela noite, na cama do apartamento do Clownerina, Marx perguntou se Sadie tinha certeza de que queria fazer *Master of the*

Revels sem o Sam.

— Você está dizendo que acha que eu não consigo? — Sadie perguntou, pronta para uma briga.

— Não, claro que não.

— Porque eu já fazia jogos sem ele muito antes de começarmos a fazer jogos juntos.

— Eu sei disso — assegurou Marx. — Eu acho que os jogos... — ele escolheu as palavras com cuidado — ... têm uma energia diferente quando vocês dois trabalham juntos.

— Nós mal nos falamos — disse Sadie. — E, quando falamos, não é tão criativo, como você e todo mundo na Jogo Sujo podem ouvir claramente. As coisas não estão boas entre a gente já faz algum tempo. Não vejo como podemos trabalhar juntos. Ele odeia a ideia de *Master of the Revels*, e eu adoro, e acho de verdade que vamos nos matar se trabalharmos nisso. Não é que nossa parceria esteja acabando para sempre, mas acho que a gente precisa de um tempo separado antes de poder trabalhar junto de novo. E talvez isso tenha mais a ver comigo do que com ele. Eu *quero* fazer algo sozinha. Algo que seja totalmente meu. Algo que ninguém possa atribuir ao Sam, independentemente do resultado.

— Eu entendo isso, e te apoio. *Master of the Revels*, um jogo de Sadie Green. Que seja conhecido! Mas estou curioso sobre uma coisa. Eu estive aqui o tempo todo e nunca entendi o que aconteceu entre você e o Sam. Vocês dois eram tão próximos que a Zoe uma vez me disse que, se eu precisasse que você fizesse alguma coisa, tudo que eu precisava fazer era dizer que era para o Sam, e vice-versa.

— Não foi uma coisa só — disse Sadie. — Durante muito tempo pensei que era uma coisa... Mas é tudo.

— Mas existe uma coisa? — Marx perguntou.

— Isso vai soar loucura. Foi o que Sam achou quando contei a ele. Você se lembra de quando pedimos ao Dov para usar a engine

dele? Sam alegou que não sabia que Dov tinha sido meu professor e meu namorado, e eu descobri que ele sabia dessas duas coisas.

— Como?

— Dov assinou o CD-ROM que vocês dois estavam jogando.

Sadie foi até sua mesa, pegou o CD-ROM e mostrou para Marx. Ele leu a inscrição.

— Nossa, Dov era péssimo — comentou.

— Eu sei.

— Me explica, que diferença faz se Sam sabia ou não?

— Bem, isso significa que ele se importava mais com *Ichigo* do que com meu bem-estar. Por muitos anos, era o inverso: eu adorava nossos jogos, mas me importava mais com o Sam. E, para mim, essa traição foi emblemática, a representação de todas as outras vezes em que senti que Sam havia escolhido os jogos e a si mesmo acima de tudo.

— Mas o Sam é assim — disse Marx. — Vocês não são tão diferentes. Os dois são obcecados com o trabalho.

— Eu sou diferente. Vim para a Califórnia *por ele*. Eu sei que havia outras razões, mas você e eu nos mudamos para a Califórnia por causa do Sam.

— Não quero desenterrar o passado, mas Sam acreditava que estava, em parte, se mudando para a Califórnia por sua causa. Ele estava preocupado com você. Com o seu relacionamento com o Dov...

— Nós nunca falamos disso — cortou Sadie. — Não vejo como pode ser verdade.

— Mas ele e eu falamos — argumentou Marx. — Com frequência.

Sadie balançou a cabeça.

— E Sadie? Não que isso importe, necessariamente, mas não sei se Sam teria visto aquele CD-ROM do *Dead Sea*. Eu me lembro muito claramente daquela tarde. Você estava dormindo no quarto e Sam estava olhando todos os jogos que a gente tinha em busca de

referências gráficas para *Ichigo*. Ele revirou uma pilha inteira, e eu fui para a sua estante pegar os jogos que você tinha. Tenho certeza de que eu teria levantado para colocar *Dead Sea* no PC, porque eu estava sempre preocupado com o pé do Sam e teria sido mais fácil para mim ficar levantando e sentando. E sei que não olhei o CD, e Sam também não teria tido tempo.

Marx queria que isso fosse verdade, mas Sadie sabia que ele estava enganado.

— Eu sei que não é só isso... — continuou.

— Não é. É *Ichigo II*, e Sam sempre levando crédito, e talvez, como eu disse antes, não tenha mesmo a ver com o Sam. Eu só quero algo meu, e não quero negociar com ele. Só tenho vinte e seis anos, Marx. Não tenho que trabalhar com ele em cada coisinha que fizer pelo resto da minha vida.

O telefone tocou e Marx atendeu. Era a corretora de imóveis. O contrato de aluguel da Sadie estava quase no fim, e eles tinham feito uma oferta em uma propriedade em Venice, uma casa de dois andares cinza-arroxeadada, desgastada pelo tempo, com revestimento externo de madeira, a leste do Abbot Kinney Boulevard. A casa tinha sido construída nos anos 1920, como quase tudo em L.A., e tinha uma perigosa escada sem corrimão, portas francesas em todos os lugares, piso de tábua corrida e uma sala de estar com o teto inclinado que parecia uma igreja. (Inclusive, a casa havia sido brevemente ocupada por um dos muitos cultos que passaram pelo sul da Califórnia a caminho da iluminação e do Nirvana.) A casa estava em um estado de decadência atraente, mas habitável. Uma buganvília de nove metros de altura estrangulava uma palmeira na frente; a cerca que rodeava a propriedade estava caída em alguns pontos; o telhado precisaria de reparos mais cedo ou mais tarde. Os anúncios a chamavam de “*Boho Dream*” — o que significa “muito caro para o trabalho que você está prestes a ter”. Marx falou com a corretora de imóveis, então cobriu o bocal e virou-se para Sadie.

— Ela quer saber se estamos dispostos a aumentar a proposta — disse Marx.

Desde que ela e Marx começaram a procurar, tinham perdido várias casas. As coisas no setor imobiliário da Califórnia corriam rapidamente. Sadie tinha se acostumado à decepção e não se apegava mais a nenhuma casa.

— É uma casa ótima — argumentou Sadie. — Mas acho que outras casas virão. Você decide.

— Gosto dessa casa — disse Marx. — Acho que pode ser a nossa casa.

— Vamos nessa, então — concordou Sadie. — Vamos subir um pouco a proposta e ver o que acontece.

Alguns dias depois, a proposta deles foi aceita.

Dois meses mais tarde, depois de dedetizar, trocar as fechaduras e assinar uma quantidade interminável de papéis, eles se mudaram.

— Devo te carregar até a soleira da porta? — Marx perguntou.

— Nós não somos casados, então acho que posso andar com meus próprios pés.

Sadie destrancou a porta e os dois foram até o pequeno quintal. Era outono, e duas das três árvores do terreno estavam cheias de frutas: um caquizeiro e uma goiabeira.

— Sadie, você está vendo isso? É um caquizeiro! Minha fruta favorita — disse Marx. Ele pegou um caqui laranja e gordo da árvore e se sentou no deck de madeira, agora livre de cupins, e comeu a fruta, o suco escorrendo pelo queixo. — Dá pra acreditar na nossa sorte? Compramos uma casa com uma árvore da minha fruta favorita.

Sam costumava dizer que Marx era a pessoa mais afortunada que já tinha conhecido em sua vida — ele tinha sorte com amantes, nos negócios, na aparência, na vida. Mas quanto melhor Sadie o conhecia, mais achava que Sam não tinha realmente entendido a natureza da boa sorte de Marx. Ele era afortunado porque via tudo como uma fortuita recompensa. Era impossível saber — o caqui era

sua fruta favorita, ou tinha acabado de se tornar sua fruta favorita porque estava lá, crescendo em seu próprio quintal? Ele certamente nunca havia mencionado caquis antes. *Meu Deus*, ela pensou, *ele é tão fácil de amar*.

— Você não deveria lavar isso antes? — Sadie perguntou.

— A árvore é nossa. Nada a tocou, exceto minha mão suja.

— E os pássaros?

— Eu não tenho medo dos pássaros, Sadie. Mas você deveria comer um desses.

Marx se levantou e colheu mais dois caquis: mais um para ele e outro para ela. Caminhou até a torneira na lateral da casa e lavou o caqui. Estendeu a fruta para ela.

— Coma, meu amor. Caquizeiros só dão frutos uma vez a cada dois anos.

Sadie deu uma mordida na fruta. Era doce, algo entre um pêssego e um melão. Talvez fosse a fruta favorita dela também?

Era uma vez, na grande simulação além de *Mapleworld*, um prefeito de San Francisco que instruiu sua prefeitura a conceder licenças de casamento para casais do mesmo gênero. Foi alguns dias antes do dia de São Valentim, e Simon e Ant estavam na pós-produção de *Counterpart High: Junior Year*. Embora ambos concordassem que aquele era um fato político interessante, nunca tinham discutido o casamento como algo que lhes dissesse respeito pessoalmente. Se estivessem inclinados a se casar, não poderia haver um momento menos propício para tirarem folga do trabalho. *CPH3* tinha passado muito tempo na fase de testes, e tantos elementos novos foram adicionados que o jogo estava extraordinariamente bugado. Para garantir que o jogo fosse entregue no prazo, estavam trabalhando dezoito horas por dia quase todos os dias.

— Mas você acha que devemos ir?

Eram quatro da manhã, e eles estavam voltando ao apartamento para tomar banho, trocar de roupa e talvez até dormir por uma ou duas horas.

— Ir pra onde? — Ant perguntou, bocejando.

— Para San Francisco — Simon disse.

— Com qual propósito?

— Casar.

— Eu não sabia que você queria casar.

— Bem, não era uma opção antes — Simon comentou. — Não dá para saber se você quer algo até que esse algo seja uma opção.

— Acho que temos que terminar o jogo antes que possamos pensar em fazer qualquer outra coisa.

— Você tem razão. Claro que tem razão.

Às oito da manhã, eles estavam na estrada congestionada de volta para a Jogo Sujo.

— Estou sentindo Torschlusspanik — disse Simon. Ele era quem dirigia, enquanto Ant tentava dormir mais um pouco.

— Não — brigou Ant, sem abrir os olhos. — Você não pode falar alemão comigo quando só dormi duas horas.

— Quem sabe quanto tempo temos antes que eles parem de conceder licenças de casamento? — Simon disse. — Enquanto estamos ocupados fazendo uma história fantástica que mistura bailes de formatura e buracos de minhoca, podemos estar desperdiçando completamente a nossa chance de se casar no real mundo.

— Estou dormindo, Simon.

— Tá. Vá dormir.

Dois minutos depois, Ant abriu um dos olhos.

— Eu sinceramente não sabia que você era tão tradicional. Daqui a pouco você vai querer uma cerca branca.

— Se você quer dizer uma casa em Santa Monica ou Culver, está certo. Estou tão cansado de ir e voltar de West Hollywood.

E, às três da manhã, Ant os levou para casa novamente.

— Acho que quero ir para San Francisco — Simon admitiu, soando chateado com toda a situação. — Você vem comigo, Anthony Ruiz?

Eles tinham se conhecido seis anos antes, como calouros, em uma aula de animação de personagens. Inicialmente, Ant não se sentiu atraído por Simon, achava que ele parecia um gênio musculoso, não era seu tipo. Pior do que sua aparência, Simon era desagradável. Ele corrigia o professor, odiava animação americana, tinha o hábito de soltar longas palavras em alemão e fazer referências a filmes obscuros, e sua risada soava como um soprador de folhas.

Depois de cerca de duas semanas de aula, Simon apresentou seu primeiro projeto de animação de vinte segundos. “The Ant” começava com um garoto repugnante segurando uma lupa sobre uma formiga. A câmera se aproxima da formiga, um tipo proto-hipster de jaqueta de couro revirando os olhos. A formiga faz um monólogo mordaz detalhando seus últimos pensamentos sobre a existência, e então entra em combustão de modo espetacular. Ninguém na classe tinha nada de bom a falar sobre o trabalho, e embora Ant achasse que era o melhor trabalho de aluno que já tinha visto, ele odiava falar durante as críticas. No fim da aula, foi até Simon.

— Aquilo foi genial — tinha comentado Ant.

— Obrigado, cara — Simon respondera. — Eu baseei esse personagem em você, sabe.

Ant revirara os olhos e fechara a jaqueta de couro.

— Não sei se é um elogio ou uma crítica.

— Não a parte de pegar fogo — Simon tinha explicado. — O resto. A formiga sexy. — Ele abrira um sorriso, causando o surgimento de uma covinha até então invisível, e Ant pensou: *Socorro, até que ele é fofo quando sorri.*

Ant e Simon pediram a Marx para ir a San Francisco com eles, caso precisassem de uma testemunha e também porque assim ele não poderia ficar irritado por tirarem uma folga no meio da finalização do jogo. E, como Marx estava indo, Sadie decidiu ir também — alguém precisava tirar fotos. Aí, como todo mundo ia e o evento era de caráter cívico e de interesse histórico, o prefeito de Mapletown decidiu que também desejava comparecer.

Eles pegaram um voo para San Francisco na manhã de terça-feira. Quando chegaram à prefeitura, a fila contornava o edifício e só crescia à medida que o dia avançava. Apesar do clima frio e úmido, havia uma vibração como a de um festival de música discreto — não como o Coachella, mais como Newport Jazz, misturado com a tensão burocrática vertiginosa de um dia num tribunal lotado. Simon

temia que a licença de casamento pudesse ser suspensa sem aviso prévio e que policiais, advogados e manifestantes homofóbicos aparecessem para estragar tudo.

— Torschlusspanik — Simon repetiu.

— Tudo bem — disse Sam. — Estou curioso.

— Não incentiva — pediu Ant.

— O que é Torschlusspanik? — Sam perguntou.

— Significa “pânico da porta fechada” — disse Simon. — É o medo de o tempo estar acabando e você perder uma oportunidade. Literalmente, a porta está se fechando e você nunca vai entrar.

— Isso sou eu — disse Sam. — Sinto isso constantemente.

Quando a chuva aumentou, Sam e Sadie foram enviados para comprar guarda-chuvas, que o grupo da eternamente ensolarada Los Angeles não tinha pensado em trazer. O vendedor em frente à Prefeitura já havia vendido todos, então eles tiveram que continuar explorando a Grove Street. O segundo vendedor que eles encontraram estava vendendo guarda-chuvas esquisitos, provavelmente usados e/ou roubados. *É o casamento dos nossos amigos. Podemos achar algo melhor do que isso*, eles disseram. Depois de mais ou menos oitocentos metros, eles chegaram a uma loja de artigos esportivos que vendia guarda-chuvas colossais projetados para espectadores de golfe. A essa altura, Sam e Sadie já estavam encharcados e concordaram que provavelmente deveriam ter se conformado com os guarda-chuvas suspeitos de alguns quarteirões atrás. *Por que nossos padrões são sempre tão altos?*, brincaram. Na falta de outras opções, eles compraram três dos guarda-chuvas monstruosos. Abriram dois deles e começaram a caminhada de volta para a Prefeitura.

Trinta segundos depois, eles chegaram à conclusão de que era impossível compartilhar a calçada segurando duas barracas de um metro e meio de diâmetro. Sadie disse a Sam para fechar o guarda-chuva dele e entrar debaixo do dela, e, então, ofereceu o braço a ele. Sam interpretou aquilo como um indicador de melhora da

relação dos dois e decidiu mencionar que tinha visto algumas partes do trabalho com *Master of the Revels*.

— Gostei do esquema de cores dessaturado. Não é bem preto e branco, mas ficou muito estiloso. É inteligente.

— Obrigada — Sadie disse. — É gentil da sua parte dizer isso, considerando o quanto você desaprova esse jogo.

— Eu não desaprovo — discordou Sam. — E, de qualquer maneira, o que eu achava não importava, né? Você ia fazer esse jogo não importava o que eu dissesse. E agora está mesmo fazendo. O que é bom.

— Então você não acha que o *Master of the Revels* é a pior ideia de todas, que vai destruir nossa empresa sozinho?

Sam balançou a cabeça. Não.

Quatro horas depois, Simon e Ant foram o 211º casal a se casar naquele dia. Após a cerimônia, todos estavam morrendo de fome, então foram para um restaurante chinês nas proximidades, onde se entupiram de guiozas. Marx pediu uma garrafa cara de champanhe barato, e Simon, que gostava de discursar tanto quanto Sam, decidiu fazer um brinde.

— Obrigado aos nossos amigos e parceiros por tirarem o dia de folga para testemunhar as nossas núpcias. E por produzirem três *CPHs* com a gente. Acho que podemos concordar, de uma vez por todas, que o jogo deveria ter se chamado *Doppelgänger High*.

— Concordo em discordar! — Marx gritou.

— Ao contrário da crença popular — Simon continuou —, minha palavra alemã favorita não é “Doppelgänger”. É “Zweisamkeit”.

— O título alternativo era *Zweisamkeit High* — comentou Ant. — Eu convenci o Simon a abandonar essa ideia.

— Obrigado — sussurrou Sam.

— “Zweisamkeit” é a sensação de estar sozinho mesmo quando se está com outras pessoas. — Simon se virou para olhar nos olhos do marido. — Antes de conhecer você, eu sentia isso constantemente. Sentia isso com minha família, meus amigos e com

todos os namorados que já tive. Senti isso tantas vezes que pensei que isso era parte da vida. Que estar vivo era aceitar que estamos todos essencialmente sozinhos. — Os olhos de Simon estavam marejados. — Sei que sou impossível, e que você não liga para palavras em alemão ou casamento. Tudo que posso dizer é que eu te amo, e obrigado por se casar comigo mesmo assim.

Ant ergueu o copo.

— Zweisamkeit.

Quando o *Counterpart High* foi lançado em agosto, Simon e Ant não eram mais casados. A Suprema Corte da Califórnia determinou que a cidade de San Francisco tinha se excedido, e os casamentos realizados com base naquelas licenças tinham sido anulados. Curiosamente, foi mais difícil para Ant do que para Simon. Simon sentiu o Torschlusspanik por um motivo e não ficou surpreso ao descobrir que seu casamento legal havia acabado, considerando o país e os tempos em que viviam. Ele cheirou algumas linhas de cocaína velha, que estava guardando para uma ocasião especial, e voltou a trabalhar.

— Desculpe se tudo isso foi uma Verschlimmbesserung boondoggle — Simon disse a Ant, que havia decidido tirar o dia de folga.

Ant puxou o cobertor por cima da cabeça. A princípio, ele queria ligar para o deputado federal, ir a Sacramento protestar, escrever cartas raivosas e um artigo de opinião, mas no final teve que aceitar a realidade de que ele não era um manifestante, um organizador ou sequer uma pessoa muito política.

Depois que Ant faltou ao trabalho por uma semana, Sadie foi até a casa dos meninos para vê-lo.

— Achei que casar não fosse mudar nada — explicou Ant —, mas de alguma forma mudou. E agora me sinto como se tivesse sido enganado.

De volta ao escritório, Sadie chamou Marx e Sam para seu escritório.

— *Mapleworld* deveria ter casamentos.

— Pensei que você não acreditasse em casamento — disse Marx. — Por que forçar uma instituição antiquada em pessoas digitais inocentes e tudo o mais?

— Existem algumas pessoas que só poderão se casar em *Mapleworld* — explicou Sadie. — E qual é o sentido de ter seu próprio mundo se não puder corrigir algumas injustiças do mundo real?

Três anos após o lançamento de *Mapleworld*, a opção de Casamentos foi discretamente introduzida como um dos poucos novos recursos. Casamentos, muito parecidos com os do no mundo real, permitiam que os moradores somassem propriedades e Maplebucks. Em *Mapleworld*, o casamento foi definido como um acordo entre dois adultos em concordância, nenhuma menção explícita ao sexo ou gênero. E, de fato, teria sido tolice definir sexo ou gênero como um requisito para o casamento em *Mapleworld* quando tantos de seus moradores não seguiam características binárias ou humanas. Havia muitos hipsters, como o prefeito Mazer, mas também havia elfos, orcs, monstros, alienígenas, fadas, vampiros e uma variedade de outras criaturas sobrenaturais não binárias.

Em uma manhã chuvosa de outubro em Mapletown, Antony Ruiz e Simon Freeman se casaram pela segunda vez em um Evento Especial de *Mapleworld*. Sam e Sadie não precisaram ir atrás de guarda-chuvas. Os programadores tinham adicionado esse item na noite anterior.

Porque ele queria que o casamento fosse verossímil, Sam tinha sido ordenado como sacerdote no mundo real, e depois de ter realizado a cerimônia de Simon e Ant, o prefeito Mazer convidou todos que quisessem se casar a darem um passo à frente. Antes de encerrar o dia, ele havia casado 211 casais.

Nas semanas que se seguiram, cinquenta mil pessoas cancelaram suas contas em *Mapleworld*. Mais duzentas mil criaram contas.

As cartas de ódio começaram a chegar de imediato. Ameaças de morte, enviadas por e-mail e por correio — principalmente para Sam. Uma ameaça de bomba convincente o bastante para forçar todos a evacuar a Jogo Sujo por uma tarde. Boicotes de várias organizações contra o casamento igualitário que achavam que *Mapleworld* estava sendo desnecessariamente político. Boicotes de grupos a favor do casamento igualitário que achavam que Sam tinha transformado uma questão séria em uma brincadeira e depois usado isso como forma de promoção. Alguns artigos de opinião, nos veículos de sempre, tanto a favor quanto contra o prefeito Mazer. (*Newsweek*: “Os jogos deveriam ser políticos? Prefeito Mazer acha que sim.”) Sam em talk shows na TV, citando Marshall McLuhan: “Os jogos de um povo revelam muito sobre ele.”

Marx decidiu contratar seguranças, e, por algumas semanas, Olga — uma russa ex-campeã de levantamento de peso — obedientemente seguiu Sam para todo lado.

Sam fez questão de escrever de volta para todos que escreveram para ele, respondendo até mesmo às mensagens mais cruéis. Certa vez, Sadie o encontrou respondendo a uma carta que começava com a saudação: “Querido judeu xingling adorador de viado.”

— Gostei que a pessoa escreveu “Querido”— comentou Sadie e jogou a carta para longe na sala.

Ela se sentia culpada. Os casamentos tinham sido ideia dela, mas Sam, por ser o rosto de *Mapleworld*, recebeu o abuso.

Sam, por outro lado, só se sentiu incentivado pelas cartas de ódio e, por conta da experiência dele com os casamentos, decidiu usar *Mapleworld* para fazer ainda mais declarações políticas. Ele não considerava aquelas decisões declarações políticas, mas simples governança sensata e, sendo bastante sincero, uma excelente forma de promoção. Ele banuiu lojas de armas criadas por usuários e

a venda de armas. Apoiou iniciativas de conservação do meio ambiente e a construção de um centro cultural islâmico por um grupo de Mapletownies muçulmanos. Organizou protestos em massa de avatares contra a guerra no Iraque e a exploração de petróleo no exterior. Organizou eventos onde conversava com os moradores sobre os problemas em Mapletown e no país. Toda vez que ele iniciava uma polêmica, havia o mesmo alvoroço com mensagens de ódio e cancelamento de contas, e aí a vida continuava em *Mapleworld*, e no mundo além dele também.

Depois que Sam jogou *Master of the Revels* pela primeira vez, ele ligou para Sadie e perguntou se podia ir até a casa dela para discutir o jogo. Era o fim de semana do Dia do Trabalho, e quando ele ligou, ela estava na casa da avó em Hancock Park. Como estava do outro lado da cidade, Sadie sugeriu ir até a casa dele em vez disso.

Sadie seguiu pela Sunset e passou pela placa Pé Feliz Pé Triste (Pé Feliz, mas prestes a se tornar Pé Triste), e então virou na rua de Sam. Ele ainda morava na casinha que havia alugado quando se mudou para Los Angeles.

— Então? — ela disse. — Quero saber.

— Então, eu absolutamente detesto — ele fez uma pausa — que você tenha feito isso sem mim. — Sam balançou a cabeça. — É incrível, Sadie. É arte. É a melhor coisa que você já fez.

— Achei que você ia dizer outra coisa — comentou Sadie. Ela sentia as bochechas ficando coradas de alegria. Não sabia que ainda se importava com o que Sam pensava.

— Por quê?

— Porque eu achava que as coisas tinham que ser suas para você ao menos ser capaz de enxergá-las.

Na Jogo Sujo, todos — inclusive Sadie — estavam preocupados sobre como iam comercializar *Master of the Revels*, um jogo espetacular, mas agressivamente erudito. *Master of the Revels* é jogado do ponto de vista de vários personagens, todos de alguma forma ligados ao assassinato de Christopher Marlowe: o amante de Marlowe; um dramaturgo rival; um estudioso de Shakespeare do século XXI pesquisando o assassinato de Christopher Marlowe; o

próprio Christopher Marlowe; finalmente, o Mestre das Artes — daí o nome do jogo —, o homem responsável pelas artes (e pela censura) para a rainha da Inglaterra. *Master of the Revels* era parte mistério-drama interativo, parte ação e aventura. Sadie tinha recriado meticulosamente a Inglaterra elisabetana, e, além de assassinato e mistério, o jogo tinha muito sexo.

Em última análise, decidiram que a única maneira de comercializá-lo era sendo honestos sobre o que tinham em mãos. O release de imprensa dizia:

“Do estúdio que trouxe *Counterpart High*, e da visionária designer de jogos Sadie Green, criadora de *Ichigo* e *Mapleworld*, vem outra aventura inovadora. *Master of the Revels* é diferente de tudo que você já jogou antes. Parte mistério, parte história de amor, parte tragédia, é um jogo para aqueles que acreditam que jogos podem ser arte.”

Infelizmente, ao citar a Jogo Sujo, *Ichigo* e *Mapleworld*, o release levou a imprensa especializada a acreditar que *Master of the Revels* era um jogo de Sam também. E, quando eles começaram a marcar entrevistas para o lançamento de *Master of the Revels*, tornou-se óbvio que haveria mais oportunidades para promover o jogo se Sam estivesse envolvido. Por causa do personagem do prefeito Mazer e o alvoroço dos casamentos, Sam era significativamente mais famoso que Sadie. Por um lado, *Master of the Revels* também era um jogo dele. Sua empresa o havia produzido; seu nome estava nele; Sadie era sua sócia. O departamento de marketing levou a ideia de Sadie e Sam saírem juntos para a turnê de divulgação a Marx primeiro. Ele disse que não sabia bem se nenhum dos dois iria querer fazer isso. Mas Sam o surpreendeu dizendo que ficaria feliz em ajudar se isso fosse impulsionar *Master of the Revels*.

Quando Marx falou com Sadie, ela foi mais resistente.

— Isso vai soar horrível e mesquinho, mas não quero que as pessoas pensem que o jogo é dele.

— Ninguém vai achar isso — disse Marx. — Eu te prometo que não. Sam vai fazer questão de dizer às pessoas que ele foi apenas um produtor e que o jogo foi totalmente ideia sua.

Em novembro, Sam e Sadie voaram pelo país, promovendo *Master of the Revels* em várias convenções e varejistas. Sam cumpriu sua palavra. Ele não levou o crédito, embora os jornalistas ainda estivessem mais interessados em falar com ele do que com Sadie. “Esta pergunta é para o Mazer”, diziam. “Os jogos devem ser políticos?” Era mais do que irritante que basicamente um quarto das pessoas com quem se encontraram presumisse que Sam e Sadie eram um casal. Os jornalistas pareciam um pouco surpresos quando eles diziam que não namoravam. Por que um homem, na *indústria de games*, trabalharia com uma mulher com quem não era casado ou com quem nem ao menos estava transando? Mas Sadie levou numa boa. O trabalho era o importante, ela ficava se lembrando. O trabalho era o que ficava, mas só se as pessoas soubessem que ele existia.

Eles estavam na estrada havia quatro dias quando Sadie ficou com uma intoxicação alimentar. Vomitou de manhã, logo após o almoço, e novamente depois do jantar, embora alegasse que estava se sentindo mais ou menos bem no resto do tempo, e isso não interferisse com sua capacidade de promover o jogo. Ela suspeitava que o problema tivesse sido as ostras que havia comido em um bufê em Las Vegas.

— Acho que não é uma boa ideia comer ostras, em um bufê, em uma cidade tão longe do mar — ela admitiu para Sam.

Dois dias depois, eles estavam dirigindo do aeroporto de Dallas-Fort Worth para Grapevine, Texas, quando Sadie pediu a Sam para encostar: ela precisava vomitar de novo.

Sadie vomitou debaixo de uma arvorezinha recentemente plantada, então disse a Sam que queria dirigir; achava que isso aliviaria seu enjoo.

— Você dirige muito devagar — ela disse a ele.

— Sadie — Sam começou —, você acha que existe alguma chance de você estar grávida? Pelas minhas contas, esta é a sétima vez que você vomita nos últimos três dias. Não deve ser mais culpa das ostras, né?

— Não, antes era por causa das ostras, mas agora é definitivamente por causa do carro — ela insistiu. — E definitivamente não é enjoo matinal porque estou sentindo isso o dia todo.

No caminho para o hotel, Sadie viu uma farmácia.

— Vou lá comprar Gatorade e Dramin — disse.

Também comprou um teste de gravidez.

O hotel em Grapevine acabou por ser uma pousada charmosa de um jeito irritante, com sete quartos, todos com nomes de figuras históricas do Texas. O agente de viagens deles reservou, sem querer, uma suíte Parker e Barrow em vez de dois quartos separados.

— Você quer que eu veja se tem outro hotel? — Sam sussurrou.

— Está tudo bem. É uma suíte no Texas — disse Sadie. — Tudo aqui costuma ser gigante.

Para decepção deles, a suíte Parker e Barrow não era do tamanho que se esperaria de algo no Texas. Era um quartinho com uma sala de estar apertada, com um sofá-cama e um banheiro minúsculo que parecia ser o centro de tudo.

— O primeiro dormitório que eu tive em Harvard era assim — Sam comentou.

Cerca de meia hora depois que chegaram, ela entrou no banheiro, e saiu de lá com a caixa, e o teste em um copo.

— Desculpa — disse ela. — É nojento. O banheiro não tem bancada, é só uma pia de pedestal. Esse hotel é tão fofo. Eu quero matar todo mundo. E me desculpe por ter sido a companheira de viagem mais nojenta de todas.

Sam riu, e Sadie sentou-se no sofá ao lado dele, e eles assistiram ao que estava passando — aquele filme antigo da

Disney, *A família Robinson*, sobre a família que, depois de um naufrágio, passa a morar em uma casa na árvore —, esperando o teste funcionar.

Sam viu o teste mudar primeiro.

— O que duas linhas azuis significam?

Ele pegou a caixa para decodificá-la, e Sadie, já tendo entendido o que significava, foi ao banheiro para vomitar de novo. Daquela vez era mais psicológico do que fisiológico, mas uma vez que você começa a vomitar pode ser difícil parar. Ela escovou os dentes, voltou para o sofá e retomou seu lugar ao lado de Sam. O telefone dela, na mesa de centro, estava tocando. Sam podia ver que era Marx: ela deixou cair na caixa postal.

— Eu quero morar em uma árvore — comentou ela. — Podemos fazer isso por um tempo?

Sadie colocou a cabeça no ombro de Sam, e ele não se mexeu nem disse nada, embora ela ainda cheirasse levemente a ácido e bile.

— A gente tem duas horas até ter que ir para a sede da GameStop — completou. — Me lembra se eu pegar no sono.

Um mês depois, em dezembro, eles foram para Nova York para fazer ainda mais divulgação, incluindo uma sessão de fotos para a *Game Story*. A revista estava fazendo uma reportagem de capa sobre Sam e Sadie, para a qual a manchete seria “Masters of the Revels: Atrás das câmeras com Mazer e Green”. Para as fotos, ambos concordaram em usar trajes exagerados da era elisabetana. Sadie foi produzida para ficar parecida com a rainha Elizabeth I; Sam, com William Shakespeare. A coisa toda era absurda, e os dois não conseguiam parar de rir. O fotógrafo, um italiano de uns sessenta anos, não sabia nada sobre jogos nem quem eles eram.

— Vocês dois são casados, certo? — perguntou o fotógrafo.

— Ela não acredita em casamento — disse Sam.

— É verdade. Não acredito.

— Isso vai mudar quando você tiver filhos — disse o fotógrafo.

— As pessoas gostam de dizer isso — retrucou Sadie.

Quando eles terminaram de tirar as fotos, Sadie arrancou a fantasia e correu para o banheiro.

Sam estava tirando seu gibão quando a assessora de imprensa recebeu uma mensagem de texto.

— A Jogo Sujo fica em Venice, né? — perguntou. — Meu amigo disse que tem um atirador em uma empresa de tecnologia em Venice. Fala pra sua equipe não sair do prédio.

— Que horror. Qual empresa? — Sam perguntou.

Embora estivesse preocupado com seus vizinhos da Silicon Beach que estavam passando por essa provação, ele não achava que essa informação tivesse muito a ver com ele. A Jogo Sujo era uma empresa de *jogos*, não uma empresa de *tecnologia*.

— Não sei — ela disse.

— Vou ligar para o Marx — Sam comentou. — Talvez ele saiba o que está acontecendo.

Sam pegou o telefone para ligar para Marx: havia várias ligações perdidas dele nos últimos quinze minutos. Sam tentou ligar de volta, mas caiu na caixa postal. Depois ligou para o telefone fixo do escritório, mas, apesar de ser de manhã na Costa Oeste, ninguém atendeu.

Ele entrou no banheiro feminino para pedir para Sadie ligar. Ele podia ouvi-la vomitar, então bateu na porta da cabine.

— Sadie?

— Samson, por que você está no banheiro feminino?

Sadie saiu da cabine. Ela estava ficando tão acostumada a vomitar que já conseguia se sentir melhor bem rápido. Estava prestes a provocá-lo por segui-la até o banheiro quando viu a expressão de Sam.

Em 2005, os norte-americanos enviavam, em média, quatrocentas e sessenta mensagens por ano.

As mensagens eram tratadas e escritas mais como telegramas do que como conversas. A economia de caracteres tornava essas mensagens uma espécie de poesia.

Sadie e Marx só tinham trocado mensagens de texto algumas dúzias de vezes durante seu relacionamento. Eles não precisavam de mensagens de texto. Geralmente estavam juntos, no trabalho ou em casa.

Depois que a primeira ligação de Sadie para Marx caiu na caixa postal, ela tentou enviar uma mensagem.

Você está bem?

Um minuto depois, ele respondeu:

Eu te amo. tudo bem.

Só garotos. Papo. DDC.

As mãos de Sadie tremiam. Ela mostrou a Sam o telefone.

— O que significa DDC? — Sadie perguntou. — Não conheço nenhuma das siglas.

— Domador de Cavalos — respondeu Sam.

VII



O NPC

Você está voando.

Abaixo, um tabuleiro de xadrez da vida no campo. Duas vaquinhas marrons pastam em um campo de lavanda, rabos afastando mosquitos imaginários. Uma mulher em um vestido de verão passa de bicicleta por uma ponte de pedra. Ela cantarola o segundo movimento do Concerto do Imperador de Beethoven, e, depois que ela passa, um homem de boina começa a assobiar a mesma melodia. De uma colmeia que você não pode ver, o murmúrio das abelhas. No vale abaixo da ponte, um menino de cabelos escuros dá um cubo de açúcar a um cavalo com um olhar selvagem. Um bosque de macieiras espera pacientemente pelo outono. Um homem grisalho, fora da vista de todos, observa dois adolescentes nadando em um lago. Você pode sentir o cheiro do desejo do homem, mais forte que a lavanda, e pensa: *Os humanos querem tanto. Que bom que sou um pássaro.* Em um campo de morangos, as frutinhas cerosas misturam-se amigavelmente com as flores brancas.

Você nunca foi de resistir a um morango, então você desce.

Sendo uma criatura alada, às vezes lhe é solicitado explicar sobre o voo aos que não sabem voar. Sua resposta padrão é que é uma combinação da física newtoniana, bater de asas sincronizado, clima, anatomia. Mas, na verdade, é melhor não pensar na mecânica de voo enquanto você está voando. Sua filosofia: entregue-se ao ar, aprecie a vista.

Você chegou ao destino. Seu biquinho envolve a fruta e você está prestes a arrancá-la do pé quando ouve o clique de um gatilho.

— PARE, LADRÃO!

Você sente a bala penetrar em seus ossos ocos de pássaro.

Uma explosão de penas marrons e bege, como sementes de dente-de-leão se espalhando. Sangue nas frutas — vermelho no vermelho —, mas para você, um tetracromata, os dois vermelhos são distintos.

Você cai na terra: um baque quase imperceptível, uma nuvem de poeira insignificante que só você pode ver.

Outro tiro.

Outro tiro.

Sua asa está batendo. Você escolhe interpretar isso como uma tentativa de voo, e não um espasmo involuntário da morte.

Algumas horas depois, você se dá conta de que tem alguém segurando sua mão, o que significa que você tem uma mão, o que significa que não é um pássaro, o que significa que deve estar usando alguma droga muito boa, tipo LSD, que nunca usou antes, embora Zoe sempre tivesse falado para vocês tomarem LSD juntos, que conhecia o guia perfeito. Por um segundo, você experimenta melancolias que competem entre si: tristeza por não poder voar, tristeza por não ter usado LSD com Zoe, tristeza por

Estar morrendo.

Não, isso saiu errado. O que quis expressar foi o luto existencial que vem com o conhecimento de que todas as coisas morrem. Você não está morrendo, exceto na medida em que sempre esteve morrendo.

Repetindo: você não está morrendo.

Você tem trinta e um anos. É o único filho de Ryu e AeRan Lee Watanabe — respectivamente, um empresário e professora de design. Nasceu em Nova Jersey. Tem dois passaportes. Trabalha na Jogo Sujo, no Abbot Kinney Boulevard, em Venice, Califórnia. A placa de identificação na sua mesa diz:

MARX WATANABE DOMADOR DE CAVALOS

Você teve muitas vidas. Antes de ser um domador de cavalos, você foi esgrimista, campeão de xadrez do ensino médio, ator. Você é americano, japonês, coreano e, sendo todas essas coisas, não é inteiramente nenhuma delas. Você se considera um cidadão do mundo.

Você é, no momento, um cidadão de um hospital. Uma máquina está respirando por você. Bipes em intervalos regulares indicam que você ainda está vivo.

Você não está acordado, mas também não está dormindo.

Você pode ver e ouvir tudo.

Você não consegue se lembrar de tudo. Você não tem amnésia, não exatamente, mas não se lembra de imediato de como acabou em um hospital e por que não consegue acordar.

Você se orgulha de sua memória. No escritório, alguém está sempre dizendo: “Pergunta pro Marx. Ele vai saber.” Muitas vezes, você sabe. Você se lembra do de sempre. Os nomes e rostos das pessoas, aniversários, letras de músicas, números de telefone. Você se lembra de coisas um pouco mais incomuns: peças inteiras, poemas, atores marcantes, os significados de palavras obscuras, longas passagens de livros. Você se lembra dos nomes dos pais, dos filhos, dos animais de estimação das pessoas. Você se lembra com detalhes da geografia das cidades, plantas de quartos de hotéis, fases de videogame, as cicatrizes de ex-amantes, das vezes em que disse a coisa errada e das roupas que as pessoas usavam. Você se lembra da roupa que Sadie estava usando quando se conheceram: um vestido regata preto, com uma camiseta branca com manga curta por baixo, uma camisa de flanela vermelha amarrada na cintura, sapatos oxford cor de vinho com solas grossas, meias transparentes com estampa de rosa, aqueles minúsculos óculos de sol ovais de lentes amarelas que todo mundo

estava usando naquela primavera, o cabelo repartido ao meio em duas longas tranças.

— Você deve ser o Marx — ela dissera, estendendo a mão para você. — Sou a Sadie.

— Eu já te conheço — você tinha respondido. — Já joguei dois jogos seus.

Ela examinou você por cima dos óculos de sol amarelos.

— Você acha que pode conhecer uma pessoa jogando os jogos dela?

— Acho. Não tem maneira melhor, na minha humilde opinião.

— Então, o que você sabe sobre mim? — ela perguntara.

— Você é inteligente.

— Sou amiga do Sam, então já se presume que sim. Eu poderia imaginar o mesmo sobre você. O que especificamente você sabe sobre mim por jogar meus jogos?

— Que você é um pouco perversa. E sua mente é um lugar interessante e inusitado.

Sadie talvez tivesse revirado os olhos, mas era difícil dizer por trás daqueles óculos de sol.

— Você também faz jogos?

— Não, mas eu jogo.

— Como vou te conhecer, então?

A memória, você percebeu há muito tempo, é um jogo que uma pessoa com cérebro saudável pode jogar o tempo todo, e o jogo da memória é vencido ou perdido por um critério: você deixa a formação de memórias acontecer ao acaso, ou decide se lembrar?

Então, onde você estava quando isso começou?

Você está em uma reunião com Charlotte e Adam Worth.

Eles são dois jovens e inocentes, recém-chegados em Los Angeles, robustos e saudáveis, como colonizadores ou cantores de folk. Eles fazem você se lembrar de Sam e Sadie, se Sam e Sadie fossem altos, casados e ex-mórmons de Utah.

Os Worth estão tentando vender seu jogo, provisoriamente intitulado *Our Infinite Days*. (Você costumava brincar que, se escrevesse um livro de memórias, o título seria *Todos os títulos são provisórios*.) *Our Infinite Days* é um jogo de tiro e aventura sobre o fim do mundo. Uma mulher e sua filha pequena viajam por um apocalipse deserto, evitando outras pessoas e um bando do que os Worth chamavam de “vampiros do deserto” — um cruzamento entre um vampiro e um zumbi. A mulher tem amnésia e a filha, de apenas seis anos, precisa agir como sua memória. A filha acredita que o pai e os irmãos estão na Costa Oeste, mas será que você pode confiar na memória de uma criança de seis anos?

— A amnésia já é meio clichê na indústria de jogos — Charlotte se desculpa —, mas a gente sabe que pode funcionar.

— Na verdade, fomos inspirados pelo *Ichigo* original — diz Adam. — O desafio de ter que confiar na memória e nas percepções de uma criança para ganhar um jogo. É brilhante.

— Mal podemos esperar para conhecer Green/Mazer — comenta Charlotte. — Somos grandes fãs.

— Ela ama até *Both Sides* — diz Adam.

— Não diga *até*. É o meu jogo favorito de todos os tempos — corrige Charlotte. — Myre Landing é genial. Eu fiz cosplay de Rose a Poderosa.

— Ninguém sabia quem ela era.

— Sou basicamente obcecada por Sadie Green.

— Não pelo Mazer? — você pergunta, achando graça.

— Os dois são ótimos, mas Myre Landing e *Both Sides*, *Solution*, da Sadie Green, esse é o tipo de coisa que eu quero fazer — diz Charlotte. — Mal posso esperar para jogar *Master of the Revels*.

— *Solution* — você diz. — Esse é das antigas. Você realmente é fã.

Talvez estejam falando essas coisas porque acham que é o que você quer ouvir, mas você ainda aprecia isso. É incrível quantas pessoas você conhece — pessoas que querem coisas de você,

afinal — e que nem se dão ao trabalho de pesquisar qualquer um dos jogos da Jogo Sujo.

Você agradece aos Worth por terem vindo e diz que vai conversar sobre *Our Infinite Days* com Sadie e Sam quando eles voltarem de Nova York. Você promete que vai dar um retorno até o final da próxima semana. Você olha para Charlotte e Adam e vê o quanto eles precisam que você faça esse jogo. Você vê quantas vezes ouviram “não”, vê o desejo em seus olhos. Você se pergunta com o que eles trabalham e quanto tempo o relacionamento deles vai aguentar se não for reforçado por algum sucesso. (Eles dizem que o sucesso mata os relacionamentos, mas a falta dele fará isso com a mesma rapidez.) Uma das melhores partes do seu trabalho é poder dizer a um artista: *Sim. Estou te vendo. Eu entendo o que você está fazendo. Vamos fazer isso.* Mesmo que seja uma violação do protocolo profissional, você pensa em dizer a eles que a sua empresa vai fazer *Our Infinite Days* agora mesmo. Você gosta dessas pessoas; você quer jogar esse jogo; não há muito o que pensar.

Você está prestes a levá-los até o elevador quando ouve algo que parece um trovão, ou um carro passando por cima de uma placa de metal, ou uma bola de demolição batendo na lateral de um prédio a um quarteirão de distância.

É alto, mas não necessariamente estranho.

É um estrondo, mas Los Angeles está cheia de sons e fúrias que não significam nada. A cidade é famosa por isso.

Você não pensa que é um tiro.

Você ouve um grito abafado, mas não sabe dizer se está vindo do lobby no andar de baixo ou do lado de fora.

Você sorri para os Worth, e você ri. Para descontrair, você diz:

— A empolgação sem fim de trabalhar com videogames.

O casal ri da sua piada ruim, e por um momento, tudo está normal.

— Devemos deixar nossas artes conceituais para seus sócios darem uma olhada? — Charlotte pergunta.

Você está prestes a responder quando o telefone do escritório toca. É o recepcionista da Jogo Sujo, Gordon.

— Oi, Marx. Tem alguém aqui para ver o Mazer.

Você sente a tensão na voz de Gordon.

— Tem algum problema?

— Eu... eu não posso falar — Gordon responde. — Eles dizem que precisam falar com o Mazer.

— Ok, espera. — Você sorri na direção dos Worth. Você abaixa o tom de voz e sussurra ao telefone: — Vou fazer perguntas. Você diz sim ou não. Eu devo chamar a polícia?

— Sim — Gordon responde.

— Eles têm uma arma?

— Sim.

— Mais de um?

— Sim.

— Tem alguém ferido?

— Não.

Pelo telefone, você ouve alguém gritar:

— Sai do telefone! Manda aquele amante de veado descer aqui.

— Diga a eles que Mazer não está, mas que o CEO da Jogo Sujo está indo vê-los, e que é a mesma coisa.

— Ok — Gordon diz, parecendo atordoado.

Ele repete o que você disse.

— Vai ficar tudo bem, Gordon.

Você desliga o telefone.

Você se vira, e os Worth estão te encarando, esperando ordens.

— O que podemos fazer? — Adam Worth pergunta. Como as personagens deles em *Our Infinite Days*, os Worth estão preparados para um apocalipse iminente.

Você explica a situação e pede que ele chame a polícia. Adam Worth pega o telefone.

Quando você está saindo, Ant vem em sua direção.

— O que está acontecendo?

Você repete o que sabe, e Ant se oferece para acompanhá-lo.

— Sadie vai me matar se eu deixar você descer sozinho.

— Tem coisas que você precisa fazer aqui em cima — você responde.

Você diz a Ant para entrar em contato com a manutenção e pedir para desligarem a energia e o elevador do prédio. Você diz a ele para bloquear as escadas. Você diz a ele para manter todos calmos e garantir que ninguém desça. Você diz a ele para levar a equipe até o telhado e bloquear a porta.

— Mas, Marx, pelo amor de Deus, você tem certeza de que precisa descer?

— Eles só querem falar com alguém. Provavelmente têm algum problema com a empresa. Já consegui acalmar pessoas desequilibradas antes.

Ant diz:

— Sei lá. Talvez fosse melhor você esperar a polícia. Sadie e Sam vão me matar se acontecer alguma coisa com você.

— Vou ficar bem, Ant. E não é certo deixar Gordon lá embaixo sozinho. Quaisquer que sejam os problemas dessas pessoas, eles são com a Jogo Sujo, não com o nosso recepcionista.

Ant te abraça, e você caminha em direção às escadas.

— Cuidado, meu amigo — ele diz.

Charlotte Worth grita seu nome.

— Marx, você não deveria levar uma arma?

Essa é a pergunta de um jogador de verdade. Um jogador nunca deve entrar em uma potencial situação de combate sem verificar o inventário e confirmar a disponibilidade de uma arma.

— Que arma? — você questiona. Você não tem armas. Você viveu uma vida fácil que nunca exigiu defesas de qualquer tipo. Seu privilégio provavelmente o torna imprudente. — Vou ter uma

conversa. Tenho certeza de que isso vai acabar sendo só umas pessoas que precisam que alguém as escute.

Antes de descer, você dá uma última olhada rápida para o seu escritório. Tem a sensação de que esqueceu de fazer alguma coisa. Em um jogo, o objeto fora do lugar é muitas vezes a solução. Você nota o portfólio dos Worth, que Charlotte deixou em sua mesa, e rabisca em um Post-it: S., DIGA O QUE ACHA. — M.

Você entrega o portfólio ao seu assistente e corre escada abaixo, e isso é tudo que você quer lembrar por enquanto, porque Sadie está no quarto de hospital.

— Você é a esposa dele? — o médico pergunta.

— Sim — Sadie mente.

Isso parece engraçado para você porque Sadie tem uma questão com casamentos, que é: ela não acredita neles. Você não sabe de onde exatamente veio isso. Os pais dela são casados e felizes há trinta e sete anos; seus avós, por mais tempo do que isso. Se alguém deveria ter um problema com casamentos, devia ser você. Seus pais são infelizes no casamento há quase tanto tempo quanto os de Sadie são felizes. Você não consegue se lembrar da última vez em que viu seus pais juntos. Depois de seu primeiro ano na faculdade, você voltou para casa e descobriu que eles tinham se mudado para apartamentos separados em Tóquio.

— Cadê o papai? — você perguntou para a sua mãe.

Ela não parecia preocupada.

— Ele disse que queria ir a pé para o trabalho.

Mais de uma década depois, eles ainda não se divorciaram, e você não sabe explicar por quê.

Você pediu Sadie em casamento no ano passado. Você pediu permissão ao pai dela, e ele concordou. Você comprou um anel. Você se ajoelhou.

— Não me vejo sendo a esposa de alguém — ela disse.

— Você não seria uma esposa. Eu seria seu marido — você argumentou.

Ela não foi convencida. A resistência foi surpreendente, então você perguntou os motivos. Ela disse que vocês já tinham uma casa juntos, então não precisavam se casar. Ela disse que não queria se casar com seu sócio. Ela disse que o casamento era uma instituição antiquada que oprimia as mulheres. Ela disse que gostava do próprio nome.

— Eu também gosto do seu nome — você concordou. — Eu amo o seu nome.

Mas agora, aqui está Sadie, dizendo a um médico que é sua esposa. Se você pudesse falar, diria a ela: “Tudo o que eu tinha que fazer para você se casar comigo era entrar em coma. Ah, se eu soubesse que era tão fácil...”

Você não entrou em coma. Não exatamente.

O coma foi induzido.

Ao ouvir médicos, você deduziu que foi baleado três vezes: na coxa, no peito, no ombro.

O mais problemático desses ferimentos é a bala que atravessou seu peito: ela percorreu o pulmão, o rim e o pâncreas. Agora está descansando em algum lugar do seu intestino, esperando até que seu corpo esteja bem o suficiente para ser removida. Os médicos dizem que poderia ser pior. Você, como a maioria dos humanos, vem com redundâncias de fábrica. Mas seu pâncreas é, infelizmente, solteiro. O trauma das lesões fez seu corpo entrar em choque, e é por isso que você está em coma. Você é jovem e saudável, ou era, e dependendo do dia, suas chances de sobreviver a isso são consideradas *boas, além da média, nada ruins*. Você se conforta com isso.

Sadie sai, e um enfermeiro entra no quarto para lidar com excrementos e soros que pendem ao lado de sua cama. Ele cuidadosamente limpa seu corpo com uma esponja e, apesar de tudo, você sente uma pequena alegria em ser cuidado.

Você está no lobby da Jogo Sujo.

Um garoto branco, vestido de preto, com uma bandana vermelha cobrindo o nariz e a boca, está com uma arma pequena apontada para a cabeça do Gordon, o recepcionista. Outro garoto branco, também vestido de preto — este, com uma arma maior e uma bandana preta —, está apontando o cano de sua arma grande para você.

— QUEM É VOCÊ, PORRA? — o garoto da bandana vermelha quer saber.

Você não tem ideia de por que esses garotos ainda não entraram no elevador e foram para o andar principal. Eles não querem ferir o maior número de pessoas possível? Você não tem ideia de como Gordon — o doce e rechonchudo Gordon, com sua carinha de bebê — conseguiu contê-los na recepção. Você se lembra de Gordon no Halloween. Ele modificou a fantasia de Pikachu para que pudesse produzir faíscas de verdade.

Você não sabe muito sobre armas, além das armas que usou em videogames, como *Doom*. E, mesmo quando você joga *Doom*, armas de fogo não são suas preferidas. Você prefere motosserras ou lançadores de foguetes, armas mais emocionantes, no estilo Grand Guignol. Você conclui que a arma menor é uma pistola, e a arma maior é um fuzil.

— Oi, eu sou Marx Watanabe. Eu sou dono da empresa. — Você estende a mão caso alguém queira apertá-la. Os garotos parecem perplexos com esse gesto. Você inclina a cabeça levemente. — Como posso ajudar vocês? Gordon disse que querem falar com o Mazer, mas ele não está aqui.

O cara da bandana vermelha grita com você:

— Eu não acredito! Você é um mentiroso de merda!

— Eu prometo, ele não está aqui — você insiste. — Ele está em Nova York, promovendo nosso novo jogo. Mas por que você não me diz como posso te ajudar?

— Quero ver o escritório — diz o da bandana vermelha. — Eu quero ter certeza de que aquele viadinho não está mesmo aqui.

— Ok — você diz, tentando desesperadamente enrolar os dois para que Ant tenha tempo de evacuar todo mundo para o telhado. — Eu posso fazer isso, mas será que você poderia me fazer um favor...

— Rapaz, eu não vou te fazer a porra de favor nenhum.

— Me explica o que você quer com o Mazer. Talvez eu possa ajudar.

O da bandana preta tem uma leve gagueira.

— Nós não queremos machucar mais ninguém — ele diz. — Só precisamos falar com o Mazer. Se a gente quisesse entrar atirando no seu escritório, já teria feito isso. Queremos que o Mazer desça aqui.

— Vamos ligar para ele — você sugere.

Você disca o número de Sam, mas Sam não atende. Ele deve estar na sessão de fotos com Sadie. Você deixa uma mensagem, mantendo a voz neutra: “É o Marx. Me liga de volta assim que possível.”

Você olha para esses dois garotos. Não sabe dizer quantos anos eles têm por causa das bandanas. Provavelmente são da sua idade ou mais jovens, e você não está com medo deles, embora tenha medo de suas armas.

— Ele vai ligar de volta — você diz casualmente. — Que tal vocês deixarem o Gordon ir embora enquanto esperamos o Mazer ligar?

— Seu puto — o da bandana vermelha diz. — Por que a gente faria isso?

— Ele não é importante — você diz. — Ele é um NPC.

Eles são gamers, obviamente, então você sabe que vão reconhecer o termo.

— Você é um NPC — ele diz.

— Você não é a primeira pessoa a me dizer isso — você diz.

Você está em um hotel, nos arredores de San Simeon.

Sadie dormiu, então você vai até o bar. Sam está lá. Seu amigo, que nunca bebe, está bebendo.

Você pergunta se ele quer companhia, e ele dá de ombros e diz:

— Você que sabe.

Você se senta no banco ao lado dele.

— Eu não sei como isso aconteceu — diz, sem jeito. — Acho que nenhum de nós pretendia que isso acontecesse.

— Não tenho nem um pinga de interesse em ouvir a história — retruca ele. Ele está bêbado, mas ainda não parece bêbado, apenas nervoso e desagradável. — O que você tem com a Sadie não é nada parecido com o que eu tenho com ela, então não importa mesmo. Você pode *trep* qualquer um... Mas não pode fazer jogos com qualquer um.

— Eu faço jogos com vocês dois — você argumenta. — Fui eu que pensei no nome *Ichigo*, pelo amor de Deus. Estava com vocês dois desde o início. Você não pode dizer que não.

— Você estava, com certeza. Mas é fundamentalmente desimportante. Se não estivesse aqui, outra pessoa estaria. Você é um domador de cavalos. Você é um NPC, Marx.

Um NPC é um personagem que não é jogável por um jogador. É um figurante feito de inteligência artificial que dá verossimilhança a um mundo programado. O NPC pode ser um melhor amigo, um computador falante, uma criança, um pai, um namorado, um robô, um líder de pelotão ou o vilão. Sam, no entanto, usou isso como um insulto — além de dizer que você não tem importância, está dizendo que é sem graça e previsível. Mas o fato é que não existe jogo sem os NPCs.

— Não existe jogo sem os NPCs — você diz a ele. — É só um herói de merda, vagando sem ninguém pra conversar nem nada pra fazer.

Sam pede outra dose de Grey Goose, e você diz que ele já bebeu o suficiente.

— Você não é meu pai — Sam diz.

O barman te olha, e você pede uma cerveja.

— Eu queria nunca ter te conhecido — continua Sam. — Queria nunca ter sido seu colega de quarto. Queria nunca ter te apresentado pra Sadie. — Sam está começando a embolar as palavras.

— Sadie não é propriedade sua.

— É, sim — diz Sam. — Ela é minha. E você sabia disso, e foi atrás dela mesmo assim.

— Não. As pessoas não são propriedades de ninguém.

— Por que não? — Sam pergunta. — Por que não?

— Sam.

— Você vai se *casar* com ela? — Sam pergunta, a palavra “casar” como se significasse “assassinato”.

— Não no momento.

— O que há de tão bom em casar? O que há de tão bom em transar? O que há de tão bom em fazer bebês ou brincar de casinha? Por que você não pode pertencer à pessoa com quem você compartilha seu trabalho?

— Porque existe a vida e existe o trabalho — você explica. — E não são a mesma coisa.

— Pra mim, são.

— Talvez não sejam pra Sadie.

— Talvez não sejam — Sam repete baixinho. — Eu sou um lixo, Marx. Se eu não fosse um covarde de merda, talvez fosse eu indo pro quarto de hotel da Sadie. Eu sei que é minha culpa. Eu sei que tive tempo. — Sam apoia a cabeça no balcão de mogno e começa a chorar. — Ninguém me ama.

— Eu te amo, irmão. Você é meu melhor amigo.

Você paga a conta do bar e leva Sam até o quarto. Ele entra no banheiro e fecha a porta, aí você ouve o som de seu vômito.

Você se senta na cama do hotel de Sam. Liga a televisão e está passando a reprise de uma série médica. Um homem tem câncer no

cérebro e vai morrer a menos que faça uma neurocirurgia experimental. Mas, no final, a cirurgia mata o homem mesmo assim. É estranho, você pensa, o quanto as pessoas odeiam ir ao médico, mas o quanto *amam* assistir a programas sobre médicos.

Sam está demorando mais do que o esperado, então você chama:

— Sam?

Quando ele não responde, você entra no banheiro, e ele está de pé na frente do espelho com um par de tesouras do kit de cuidados pessoais. Ele cortou aproximadamente metade do cabelo.

— Caiu vômito nele — explica —, e não consegui limpar, então cortei. Agora quero raspar tudo, mas estou bêbado demais.

Sem falar nada, você pega a tesoura dele e corta o resto do cabelo, então pega o barbeador elétrico e raspa o cabelo o mais rente possível.

— Quem é o NPC agora? — você diz a ele. — Estou com o controle. Sou o único com uma missão.

— *Você encontra seu colega de quarto maluco no banheiro. Ele cortou metade do cabelo em uma crise de desespero sem sentido. O que você faz?* — Sam diz, imitando a voz de ficção interativa.

Ele passa os dedos pelo cabelo.

— Não conte nada disso pra Sadie.

— Irmão, acho que ela vai notar.

Você segura a cabeça dele e o beija na careca.

Você está no lobby da Jogo Sujo.

— Vocês jogam muitos jogos? — Tanto você quanto eles estão enrolando, mas você realmente quer saber.

— Alguns — diz o da bandana vermelha.

— Quais? — pergunta. — Não se preocupe. É uma pergunta profissional. Tenho interesse em saber o que as pessoas estão jogando.

Eles relatam que jogam *Half-Life 2*, *Halo 2*, *Unreal Tournament* e *Call of Duty*. Gordon, que está sentado embaixo da mesa, comenta:

— Vocês gostam muito mesmo de jogos de tiro.

— Ninguém pediu sua opinião, rolha de poço — diz o da bandana vermelha.

Anos atrás, você participou de um painel sobre violência e jogos, e o mais experiente dos palestrantes era um cara com uma jaqueta de veludo com reforços nos cotovelos, que tinha literalmente escrito um livro sobre o assunto. Ele disse que a maioria, quando não todos, dos jogadores foram capazes de fazer a distinção entre jogar um jogo violento e cometer um ato violento, e que as crianças podem até se tornar psicologicamente mais saudáveis por ceder a fantasias violentas através dos jogos. Você não é um expert, mas o que sabe é o seguinte: nenhum ser humano foi assassinado com a arma de um videogame.

Você olha para o celular. Cinco minutos se passaram desde que você ligou para Sam.

Você vai até o frigobar que fica embaixo da mesa de Gordon.

— Você quer uma água? Temos algumas barrinhas de proteína aqui também.

Bandana Vermelha balança a cabeça, mas Bandana Preta aceita a bebida. Ele levanta a bandana para beber, e você vê o rosto dele. Cara de menino, várias marcas vermelhas de espinha, a barba irregular por fazer.

— Então, qual é a sua treta com o Mazer? — você pergunta. — Pelo que entendi, vocês não jogam nenhum dos nossos jogos.

— É *Mapleworld* — Bandana Preta responde.

— Não conta pra ele, porra — Bandana Vermelha rebate.

— Por quê? Ele vai descobrir de qualquer forma — diz Bandana Preta. — A esposa dele se casou com uma mulher em *Mapleworld*, e agora largou ele pra ficar com a mulher com quem casou, e...

— Vai se foder — Bandana Vermelha diz ao seu parceiro. — Não é da conta dele.

— Então, você culpa o Sam.

— Quem é Sam? — Bandana Vermelha pergunta.

— O prefeito Mazer.

— Eu culpo o Mazer. E terei minha vingança — diz ele, falando como um personagem de um videogame mal traduzido.

Você se volta para o da bandana preta.

— E você? Por que está aqui?

— Porque não acho certo — Bandana Preta responde. — Criancinhas jogam *Mapleworld*. Eu não sou preconceituoso, mas por que estão forçando todas essas coisas de gay nas crianças? — Ele olha para você para ver se você está concordando com ele. Você mantém a expressão imparcial. — Além disso, eu sou o melhor amigo dele desde o jardim de infância, então tive que vir.

Você assente. Esses caras estão dizendo isso como se fosse perfeitamente razoável aparecer em um escritório com duas armas e querer atirar em um designer de jogos. Eles estão agindo como se estivessem viajando para ir pescar, ou em um fim de semana em Las Vegas. Você os imagina escolhendo as bandanas que estão vestindo antes de sair de casa, debatendo se as estampas davam bem o tom de um tiroteio.

— Então, qual é o plano? — você pergunta.

— Eu quero matar o Mazer — Bandana Vermelha responde.

— Mas o Mazer não está aqui. Então, talvez a melhor coisa a fazer seja voltar pra casa?

— Vai se foder — diz Bandana Vermelha. Ele empurra o cano da arma na sua bochecha. — Isso está demorando demais. Quero ver o escritório agora.

Ele move a arma para sua coluna, então você os conduz escada acima. O segundo andar está silencioso de forma promissora, mas você prende a respiração ao abrir a porta corta-fogo mesmo assim.

O andar inteiro está vazio, e você tenta não parecer aliviado.

— Você mentiu para mim? — Bandana Vermelha quer saber. — Cadê todo mundo?

Você inventa uma história sobre um retiro da empresa.

— Olha, o escritório do Sam é bem aqui.

— Se você é importante, então por que não está no retiro da empresa? — Bandana Vermelha pergunta.

— Porque alguém tem que cuidar da fazenda. Eu sou um NPC, certo?

Os Garotos de Bandana começam a derrubar coisas das prateleiras de Sam. Enfeites e lembrancinhas de *Ichigo* voam para todos os lados.

— Eu odeio esse jogo — Bandana Vermelha diz. — Maldito menino de vestido.

O telefone toca. Bandana Vermelha diz para você atender: é a polícia. Eles estão do lado de fora e têm um especialista em negociação em situações com reféns. Querem falar com Bandana Vermelha. Mas, antes de entregar o telefone, você cobre o bocal.

— Você tem que decidir o que quer com isso — você fala para o Bandana Vermelha. Ele tem olhos castanho-claros, e você vê medo neles. — Ninguém se machucou ainda, e isso é bom para você. Então, peça o que você quer e siga em frente com sua vida. Você não vai conseguir atirar no Mazer hoje.

Bandana Vermelha pega o telefone e desliga.

Ele começa a chorar, tira a bandana para enxugar os olhos. E, pela primeira vez, você pode ver o rosto dele, e ele parece um menino. Parece o Sam na noite em que raspou a cabeça. Parece vulnerável, e, apesar de tudo, você quer ajudá-lo.

— Está tudo bem — você diz. Você tenta abraçar o Bandana Vermelha. É um erro. Ele te empurra para a parede com as mãos.

— Sai de perto de mim, seu viado filho da puta.

— Cacete, Josh — Bandana Preta diz.

— Não fala a porra do meu nome.

Naquele momento — o que ele estava pensando? —, Ant desce as escadas e entra no escritório. Está com as mãos levantadas.

— Marx — ele chama. — É o Ant. Você está bem?

Bandana Vermelha aponta a arma para Ant.

— Esse é a porra do Mazer? — Bandana Vermelha pergunta. — Você mentiu pra mim? — Ele se vira para você. — Ele estava aqui esse tempo todo?

— Não é Mazer — você diz. — Esse é outro funcionário nosso. O nome dele é Anthony Ruiz.

— Eu acho que parece o Mazer — Bandana Vermelha insiste.

Talvez ele realmente acredite que Ant é Sam. Naquele dia, infelizmente, Ant estava vestindo uma camisa xadrez vermelha igual ao Samatar em *Mapleworld*. Sam e Ant não são muito parecidos, só são ambos magros, de cabelo escuro e pele azeitonada. Eles não têm a mesma ascendência. Você percebe que, para o garoto branco com a arma, é provável que não importe para que “outro” em especial ele está olhando.

Ou talvez ele não confunda Sam com Ant. Talvez simplesmente não goste da aparência de Ant. Com seu moicano e jeans justos, Ant instantaneamente se torna um símbolo da agenda esquerdista das empresas de jogos.

Talvez ele só queira atirar em alguém.

Você escuta o dedo do Bandana Vermelha puxar o gatilho e pula entre Ant e a arma.

— Josh, não atire — você diz.

Tarde demais. Bandana Vermelha dispara cinco balas de uma vez. Uma atinge Ant, você não sabe onde.

Três atingem você.

Sinto

TIRO

um enterro,

TIRO

na minha

TIRO

Mente

TIRO

A última, Bandana Vermelha usa para dar um tiro na própria cabeça.

— Ai meu Deus, Josh — Bandana Preta diz —, o que você fez? Pra quê você fez isso? A gente combinou que só ia assustar eles um pouco.

Bandana Preta cai de joelhos, junta as mãos e começa a recitar o Pai-Nosso.

Alguns segundos antes de você desmaiar,

Seu telefone toca. É a Sadie.

Sadie, aliás, está grávida. Você pensou que queria o bebê, mas o corpo é dela e você seguiu o que ela decidiu. Vocês discutiram as dificuldades: como isso impactaria no trabalho, na vida. É um produtor, então elaborou uma planilha, da mesma forma que faria para um jogo que estava pensando em produzir. Listou prós e contras, divisões de mão de obra, riscos potenciais, custos, benefícios, datas e entregas.

Você mostrou a ela o que tinha feito em seu notebook. “Nosso suposto bebê não pode ser chamado de Planilha1.xls”, ela comentou. Então renomeou a planilha como “Jogo Green Watanabe Verão 2006”.

Ela pediu uma versão impressa da planilha e, um ou dois dias depois, disse que queria ter o bebê.

— Nunca é um bom momento, mas também é um bom momento — explicou. — *Master of the Revels* está finalizado. Eu posso trabalhar no pacote de expansão durante a primavera, e o bebê chega no verão. Com alguma sorte, vai se sair melhor do que o seu Tamagotchi.

Você e Sadie começaram a se referir ao bebê como Tamagotchi Watanabe Green.

Você está em um hospital.

No corredor, pessoas cantam canções de Natal, mas você não consegue ouvir a música. À medida que se aproximam do seu quarto, você conclui que é aquela música da Joni Mitchell que faz todo mundo querer se matar, e pior ainda, a música é ainda mais deprimente quando cantada em um hospital na época do Natal. Você não consegue se lembrar do nome, e isso o incomoda. Você sempre se lembra dos nomes.

Alguém decorou o quarto do hospital com um único cordão de pisca-piscas de Natal em forma de estrela. Você não pode imaginar quem poderia ter sido. Todo mundo próximo a você é judeu, budista, ateu ou agnóstico.

Se é Natal, isso significa que você está em coma há três semanas.

Se é Natal, isso significa que você não ligou para os Worth.

Se é Natal, isso significa que *Master of the Revels* está nas lojas e disponível para download.

Se é Natal, isso significa que Sadie está quase no segundo trimestre.

Sua mãe e seu pai estão aqui. É tão raro eles estarem juntos que você sabe que seu estado deve ser grave.

Você se lembra que a música se chama “River”.

Sua mãe está na cadeira ao lado da cama. Está usando um vestido estampado com morangos e pássaros. Com uma agulha longa, ela está prendendo garças de papel colorido em guirlandas. Você sabe o que ela está fazendo: É um costume japonês chamado senbazuru. Se você fizer mil garças de papel, pode restaurar a saúde de alguém.

Embora não possa vê-lo, você percebe que seu pai está sentado no chão. Ele está dobrando garças para que sua mãe possa prendê-las na guirlanda.

Isso é casamento.

Depois de um tempo, seu pai vai embora. Sua mãe continua a prender as garças, mas sem seu pai o suprimento de origamis diminui rapidamente. Garças são presas a guirlandas mais rápido do que são dobradas.

Quando Sam chega, ele se apresenta.

— Você deve ser a mãe do Marx.

— Anna — ela diz.

— Era o nome da minha mãe — comenta Sam. — Marx nunca mencionou que nossas mães tinham o mesmo nome. Eu pensei que você tinha um nome diferente.

Sua mãe explica:

— AeRan é meu nome coreano. Quando estou nos Estados Unidos, todo mundo me chama de Anna.

— Anna Watanabe.

— Watanabe é o nome do meu marido. Eu uso Anna Lee.

— Anna Lee era o nome da minha mãe também — diz Sam.

— Eu pareço com a sua mãe?

— Nem um pouco — responde Sam. — É estranho que Marx e eu nunca tenhamos conversado sobre isso.

— Talvez ele não tenha achado importante — sua mãe sugere. — Lee é um nome bastante comum, assim como Anna. — Sua mãe não é sentimental sobre nada, a não ser tecidos. — Talvez ele não soubesse?

Sam caminha até a cama e observa seu rosto.

— Não, Marx sempre soube tudo sobre tudo.

Quando você descobriu o nome da falecida mãe de Sam, decidiu que era o destino e que, daquele dia em diante, Sam seria seu irmão. Um nome é destino, se você acha que é.

Sam se volta para sua mãe.

— Você está quase sem garças — ele comenta. — Se você me ensinar a fazer, posso ajudar.

Sua mãe demonstra, então Sam se senta no chão do quarto do hospital e também começa a dobrar garças.

Você ainda está vivo.

Sadie está penteando seu cabelo e te contando que *Master of the Revels* é o jogo mais vendido nos Estados Unidos.

— Acho que eles nem gostam do jogo — Sadie diz. — As pessoas estão com pena da gente, acho.

Você quer dizer a ela para parar com a falsa modéstia, se é isso que ela está fazendo. Ninguém gasta sessenta dólares em um jogo por pena. Sem avisar, sua mente vaga para longe.

Você ainda está vivo.

— O Ant saiu do hospital — Sam diz. — Ele vai ficar bem.

Que bom, você pensa.

— Gordon esteve aqui. Ele trouxe lavandas pra você.

Você não consegue ver as flores, mas acha que pode sentir o cheiro delas. Existe uma parte pouco generosa sua que gostaria que você tivesse deixado Gordon na recepção e subido para o telhado com todos os outros.

Os videogames não tornam as pessoas violentas, mas talvez deem a ideia falsa de que você pode ser um herói. Sem aviso, sua mente vaga para longe mais uma vez.

Ainda vivo.

Você acorda no meio da noite. Alguém está no quarto. Você vê cabelo tingido de vermelho. Você escuta o arranhar do lápis contra o papel.

É Zoe. Você se pergunta no que ela está trabalhando.

— É a trilha para um filme — ela responde, como se tivesse ouvido sua pergunta. — É um filme de terror idiota, mas é tão difícil de acertar. Eu tive uma ideia superintelectual, mas não sei se vai dar certo. Quero limitar a instrumentação a apenas percussão e instrumentos de sopro, mas estou com medo de soar um pouco como banda marcial do ensino médio. Talvez eu tenha que jogar tudo fora e começar de novo. E eles estão me pagando, tipo, trinta

centavos. E diferimentos, que, é claro, nunca vou receber. O filme se chama *Balões Sangrentos*. — Zoe revira os olhos. — *Balões Sangrentos* nunca vai pagar diferimento algum. — Ela sorri para você. — Marx, você tem que ficar bom. Eu definitivamente não posso suportar a ideia de um mundo sem você. — Ela aperta sua mão e depois beija sua bochecha. — Não, não vou suportar. Me recuso a suportar. Te amo loucamente, meu querido amigo.

Te amo loucamente.

A maneira de transformar ex-amantes em amigos é nunca deixar de amá-los, é saber que, quando uma fase de um relacionamento termina, pode se transformar em outra coisa. É reconhecer que o amor é ao mesmo tempo uma constante e uma variável.

Você vai morrer.

Algumas horas, dias ou semanas depois, você está ouvindo um médico dizer à sua mãe e seu pai, com uma voz afrontosamente serena, que você, Marx Watanabe, cidadão do mundo, vai morrer.

Você é uma pessoa dos games, o que quer dizer que é o tipo de pessoa que acredita que “game over” é uma construção. O jogo só termina se você parar de jogar. Sempre há mais uma vida. Mesmo a morte mais brutal não é final. Você pode ter sido envenenado, ter caído em um tanque de ácido, ter sido decapitado, baleado uma centena de vezes e, ainda assim, se clicar em *restart*, pode começar tudo de novo. Da próxima vez, você vai acertar. Da próxima vez, pode até mesmo ganhar.

Mas não pode ser negado.

Você *sente* o corpo. O sangue é lamacento, movendo-se pelo sistema circulatório na velocidade de uma avenida engarrafada na hora do rush. O coração não está batendo sozinho. O cérebro está

Desacelerando.

Descendo.

Cada vez mais, o cérebro está

Voando.

Desligado.

Em breve, você não será você. Você, como todos nós, é um caso dêitico.

Você é um Domador de Cavalos.

Para o seu trigésimo primeiro aniversário, Sam faz uma placa de identificação em que se lê:

MARX WATANABE
DOMADOR DE CAVALOS

Você ri quando vê.

— Tecnicamente — diz —, algumas fontes traduzem como “Domesticador de Cavalos”.

— Mas não é isso o que você é — diz Sam.

A primeira vez que ele te chamou assim foi com a intenção de ser um insulto, mas, com o passar dos anos, o título se transformou em um apelido afetuoso, uma brincadeira entre amigos.

Então você aceita. É isso o que você é.

Quando você era criança, nunca pensou que seria um produtor de videogames. Tem que admitir que houve momentos em que se perguntou se tinha sido uma passividade sufocante que o levou a esse emprego. Será que você se tornou um produtor de videogames porque Sam e Sadie queriam fazer videogames, e você não tinha mais nada para fazer na época? Você se tornou um produtor de videogames porque amava pessoas que queriam fazer games? Quanto da sua vida tinha sido obra do acaso? Quanto de sua vida tinha sido o rolar do grande dado poliédrico no céu? Mas, por outro lado, não era assim com todas as vidas? Quem poderia dizer, no final, que escolheu qualquer coisa? E até mesmo se você não tivesse escolhido exatamente ser produtor de videogames, você era bom nisso.

Você está pensando em *Our Infinite Days*. Como você queria poder jogar. Consegue antecipar problemas com o jogo e quer ajudar os Worth a solucioná-los. Por exemplo, eles terão que escolher vampiros ou zumbis. Terão que escolher uma única mitologia ou criar uma nova. Ou...

Mas isso não é mais problema seu.

Sam está segurando uma de suas mãos e Sadie está segurando a outra. E seus pais estão lá, mas atrás de seus amigos. E isso faz sentido, porque Sadie e Sam foram sua família tanto quanto sua família foi sua família. Atrás deles, mil garças de papel enfeitam o quarto.

— Está tudo bem, Marx — Sadie diz. — Você pode ir.

À medida que o cérebro se desprende do corpo, você pensa: *Como vou sentir saudade dos cavalos*.

Você está em um pomar de pêssegos.

É um dia perfeito. Seu colega da escola, Swan, está na cidade e conhece um cara que adotou um pessegueiro na Fazenda da Família Masumoto, perto de Fresno. Swan diz que você e seus amigos podem pegar quantas frutas quiserem da árvore, mas só aos sábados de manhã.

— As pessoas adotam pessegueiros? — você pergunta.

— Não são pêssegos comuns — diz Swan. — A fruta é delicada demais para ser enviada para mercados. A fazenda pertence à família desde 1948, logo após o fim dos campos de concentração para japoneses depois da guerra. Meu amigo teve que escrever um texto e preencher um formulário para poder adotar a árvore.

Você conta para a Zoe, e ela quer ir. E ela convida Sadie, que convida Alice. E você convida Sam, que convida Lola, a garota com quem está saindo. Aí você convida Simon e Ant, porque eles merecem um dia de folga do *Love Doppelgängers* de vez em quando. O grupo sai de Los Angeles às seis da manhã, e às nove e meia vocês estão em Fresno, mas parece um mundo ideal.

Os pêssegos são absurdamente grandes e quase fofos. Não foram projetados para sobreviver às indignidades do transporte e das prateleiras do mercado. Zoe prova um e diz que parece comer uma flor. Aí ela te entrega a fruta, e você dá uma mordida e diz que é como beber um pêssego. Então você entrega o pêssego para Sam, que morde e diz: é mais como uma música sobre um pêssego do que um pêssego.

E seus amigos começam a fazer comparações e metáforas cada vez mais absurdas sobre pêssegos.

“É como encontrar Jesus.”

“É como descobrir que as coisas em que você acreditava quando criança são reais.”

“É como comer os cogumelos em *Super Mario*.”

“É como se recuperar de uma disenteria.”

“É como uma manhã de Natal.”

“É como todas as oito noites da Hanukkah.”

“É como ter um orgasmo.”

“É como ter orgasmos *múltiplos*.”

“É como assistir a um ótimo filme.”

“Ler um ótimo livro.”

“Jogar um ótimo jogo.”

“É como resolver todos os bugs do seu próprio jogo.”

“É o gosto da própria juventude.”

“É se sentir melhor depois de uma longa doença.”

“É correr uma maratona.”

“Eu provavelmente nunca mais terei que fazer outra coisa na vida, porque eu provei este pêssego.”

A última a provar é Sadie. De alguma forma, o pêssego — o que sobrou dele — volta para você, e você o ergue para a árvore, onde Sadie estava colhendo as frutas diligentemente.

Ela usa um grande chapéu de palha. Subiu na escada e colocou uma cesta de vime no degrau mais alto. Ela parece tão bem e

saudável, como uma pintura de Norman Rockwell. Ela sorri para você, mostrando o pequeno espaço entre seus dentes da frente.

— Será que arrisco? — ela pergunta.

— Arrisca.

Você está na plantação de morangos.

Você está morto.

Uma chamada aparece na tela: *Reiniciar o jogo?*

Sim, você pensa. *Por que não?* Se você jogar novamente, talvez ganhe.

De repente, lá está você, novinho em folha, penas restauradas, ossos inteiros, sangue fresco pulsando nas veias.

Você voa mais devagar do que da última vez, porque não quer perder nada disso. As vacas. A lavanda. A mulher cantarolando Beethoven. As abelhas distantes. O homem de rosto triste e o casal na lagoa. As batidas do seu coração antes de subir no palco. A sensação de uma manga de renda contra a sua pele. Sua mãe cantando músicas dos Beatles para você, tentando imitar o sotaque de Liverpool. A primeira vez que jogou *Ichigo*. O terraço no Abbot Kinney. O sabor de Sadie misturado com cerveja Hefeweizen. A cabeça redonda de Sam em suas mãos. Mil garças de papel. Óculos de sol amarelos. Um pêssago perfeito.

Este mundo, você pensa.

Você está voando sobre a plantação de morangos, mas agora sabe que é uma armadilha.

Desta vez, você continua voando.

VIII



NOSSOS DIAS INFINITOS

A primeira vez que Sam viu Marx morrer foi em outubro de 1993. Marx tinha sido escalado como Banquo em uma apresentação minimalista de *Macbeth*.

— Então, vai ser assim — explicou Marx. — Fleance e eu estamos a caminho de um jantar na casa dos Macbeth. Desmontamos dos cavalos, embora eu duvide de que haverá cavalos, já que é uma apresentação universitária. Eu acendo uma tocha, senão como os assassinos vão me ver? Os três assassinos se aproximam! Eles atacam. Morro de forma espetacular, amaldiçoando todos os responsáveis: *Ó traição!* Etc, etc. — Marx baixou o tom de voz. — Já deu pra ver que o diretor é um idiota. Vou ter que resolver o bloqueio de cena inteiro sozinho, ou a coisa toda vai acabar parecendo de má qualidade. Sam, você vai ser os assassinos, ok? Eu vou vir do banheiro e você vai chegar de surpresa. — Marx entregou a Sam seu exemplar de bolso de *Macbeth*, aberto no ato 3, cena 3.

Sam morava com Marx fazia apenas vinte e três dias e não achava que conhecia Marx o suficiente para fingir que o matava nem mesmo para ensaiar falas com ele. Ele não queria se envolver com os problemas de outra pessoa, com a vida de outra pessoa. Sam acreditava que dividir a mesma casa de forma pacífica e bem-sucedida exigia limites claros. Do seu ponto de vista, quanto menos soubessem um sobre o outro, melhor.

A principal coisa que Sam não queria que Marx soubesse era que ele tinha uma deficiência, embora não pensasse nisso dessa forma. Outras pessoas tinham deficiências; Sam tinha “um problema no

pé”. A experiência dele com o próprio corpo era como se fosse um joystick antigo que podia se mover apenas nas direções cardeais. A maneira de evitar demonstrar sua deficiência era esquivar-se de situações em que sua deficiência ficasse aparente: terrenos irregulares, escadas desconhecidas e a maioria das formas analógicas de diversão. Sam hesitou.

— Não sei atuar.

— Não é atuar — disse Marx. — É fingir um assassinato.

— E eu tenho tanta coisa pra estudar. E uma lista de problemas que tenho que entregar na quarta-feira.

Marx revirou os olhos. Ele pegou uma almofada do sofá.

— Essa almofada vai ser o Fleance.

— Quem é Fleance?

— Meu filhinho. Ele consegue fugir. — Marx jogou o travesseiro na direção da porta. — *Voe, bom Fleance, voe, voe, voe!*

— Nunca é uma boa ideia deixar o filho do homem que você assassinou escapar — comentou Sam. — O nome dele é Fleance porque ele foge?

— Sou Banquo porque morro a caminho de um banquete? São ótimas perguntas, Sam.

— Com o que estou te matando?

— Uma faca? Uma espada? Acho que não diz. Ele, ou eles, seja lá quem Shakespeare é, escreve de forma bem vaga, não ajuda muito. “Eles atacam.”

— Bem, acho que a arma faz diferença.

— Vou deixar a escolha da arma pra você.

— Por que você não reage? Você não é um guerreiro ou algo assim?

— Porque não estou esperando ser atacado. É aí que você entra. Me pegue de surpresa. — Marx sorriu para Sam de forma conspiratória. — *Me ajuda*. É a minha grande cena, então, você sabe, quero que fique boa.

— Sua última cena também, certo? Você morre.

— Não, eu volto como um fantasma, mas não tenho falas. Só apareço no banquete — corrige Marx. — Eu nem tenho certeza de que vão mesmo me colocar na cena, ou se vai ser só uma cadeira vazia. Depende do quanto vamos estar no ponto de vista de Macbeth.

— Banquo é um bom papel? — perguntou Sam. — Não conheço *Macbeth* muito bem.

Marx deu de ombros.

— É o melhor amigo. Não é Macbeth. Não é “A história contada por um idiota, cheia de som e fúria, que não significa nada.” Mas tem seus momentos. Eu tenho um nome! Eu vou morrer! Eu tenho um fantasma! E sou um calouro, então tenho bastante tempo para conseguir o papel principal. O triste é que eu sempre quis ser o Macbeth, e duvido que vão encenar isso de novo antes de eu me formar.

Durante a próxima hora, Marx morreu de diversas maneiras. Ele se jogou para trás de cima do sofá; caiu de joelhos; cambaleou pela sala, agarrando várias partes do corpo — a garganta, antebraço, pulso, o cabelo magnífico. Ele sussurrou suas falas e, em uma das vezes, gritou tão alto que um monitor veio para se certificar de que Marx não estava realmente sendo assassinado. Sam se deu conta de que mal tinha pensado em seu pé. Ele gostou de dizer as falas dos assassinos, de se esconder atrás da porta e depois atacar Marx com um travesseiro pelas costas; de fingir colocar as mãos em volta do pescoço de Marx. Se Marx notou que os ataques de Sam eram sempre pela direita, ele não comentou.

— Você até que não é tão ruim. Já atuou antes? — Marx perguntou.

— Não — respondeu Sam. Ele pensou que deixaria por isso mesmo, mas então, sem fôlego, lisonjeado e inconveniente, continuou: — Minha mãe era atriz profissional, então eu ensaiava falas com ela às vezes.

— O que ela faz agora? — Marx perguntou.

— Ela... Bem, ela morreu.

— Eu sinto muito.

— Faz muito tempo — disse Sam. Uma coisa era contar que tinha perdido a mãe, mas era outra contar a história da morte dela para uma pessoa que você mal conhecia... — A propósito — mudou de assunto —, animais vivos são uma péssima ideia para o teatro em geral.

— Verdade.

— Não apenas no teatro universitário. Você mencionou antes...

— Eu saquei, Sam — interrompeu Marx. — Talvez você devesse fazer um teste no próximo semestre?

Sam balançou a cabeça.

— Por que não?

— Eu tenho um problema... Talvez você tenha... — Sam começou. — Aqui. Não tem problema, mas eu não gosto de estar no palco. Vamos ensaiar de novo?

Sam nunca teve certeza de quando tinha se tornado amigo de Marx, mas supunha que aquela noite bem que poderia ser considerada o começo.

Ele precisava de um dado inicial para calcular o número total de dias da amizade dos dois. Uma vez que decidiu ter sido na noite em que ensaiaram a morte de Marx, ele determinou o número de 4.873 dias, mais ou menos. Sam normalmente se sentia reconfortado por números, mas acabou perturbado por quão insignificante este número em particular parecia, considerando a presença que Marx havia mantido em sua vida. Ele fez o cálculo duas vezes para confirmar. Sim, foram 4.873 dias. Aquele era o tipo de matemática boba que Sam fazia quando não conseguia dormir.

Quatro mil, oitocentos e setenta e três, pensou Sam, dólares na conta bancária de um garoto de dezessete anos quando está cheio da grana, o dobro do número de passageiros do Titanic, a população de uma cidade onde todos se conhecem, o custo ajustado pela inflação de um laptop em 1990, o peso de um elefante

adolescente, mais ou menos seis meses a mais do que o número de dias que vivi com minha mãe.

Certa vez, quando ele tinha 15 anos — idade suficiente para reconhecer a vida interior de outros além de si mesmo, mas ainda jovem demais para ter uma carteira de motorista —, Sam perguntou para a avó como ela conseguiu lidar com tudo após a morte da sua mãe. Tinha um negócio para administrar, um neto doente para cuidar, presumivelmente sua própria dor para superar, ainda que não fosse nada sentimental e nunca tivesse falado sobre o assunto. Eles estavam no carro voltando de uma competição de matemática em San Diego, e Sam estava nas alturas com a sensação de ser melhor do que todos os outros em algo com que ele não se importava.

Apesar de quase ter morrido em um acidente de carro, Sam apreciava essas viagens. Ele teve suas melhores conversas com a avó no carro, à noite, e embora Bong Cha e Dong Hyun alternassem como motorista da rodada, ele preferia quando a avó dirigia. Ela era rápida, e as viagens demoravam dois terços do tempo se Bong Cha estivesse atrás do volante.

— Como lidamos? — Bong Cha estava desconcertada com a pergunta de Sam. — A gente acordava de manhã — disse, enfim. — A gente ia trabalhar. Ia para o hospital. Voltava para casa. Ia dormir. E depois fazia tudo isso de novo.

— Mas deve ter sido difícil — Sam insistiu.

— O começo foi mais difícil, mas depois os dias se passaram, os meses e anos, e você melhorou, aí não foi mais tão difícil — Bong Cha explicou.

Sam pensou que ela havia terminado de falar sobre o assunto quando ela acrescentou:

— Algumas vezes eu conversei com a Anna mesmo assim, e isso ajudou um pouco.

— Você quer dizer, tipo, com um fantasma?

Sua avó era a pessoa com a menor probabilidade do mundo de ver um fantasma.

— Sam, não seja ridículo. Fantasma não existem.

— Tá, então você conversou com ela. Ela definitivamente não era um fantasma. Ela já respondeu?

Bong Cha estreitou os olhos para Sam, decidindo se seu neto estava tentando enganá-la para que parecesse tola.

— Sim, na minha cabeça, ela respondeu. Eu conhecia sua mãe tão bem que poderia interpretá-la. Isso acontecia com a minha própria mãe e com a minha avó e com a minha melhor amiga de infância, Euna, que se afogou num lago perto da casa da prima. Fantasma não existem, mas isso aqui — ela indicou a própria cabeça com um gesto — é um lugar assombrado. — Ela apertou a mão de Sam e mudou de assunto de forma pouco elegante. — Está na hora de você aprender a dirigir.

Escondido pela escuridão, Sam se sentiu confortável em admitir para Bong Cha que ele estava com bastante medo de começar a dirigir sozinho.

Setenta e dois dias após o tiroteio, dois dias após o funeral de Marx, Simon ligou para Sam.

— Eu sei que as coisas estão terríveis — ele começou. É assim que todo mundo começava uma conversa com Sam naquele ano. — Mas o que vamos fazer com o escritório? Ant está se sentindo um pouco melhor, e tínhamos acabado de começar a testar e desbugar o *CPH4* quando tudo aconteceu. E se a gente não voltar, nunca vamos conseguir lançar em agosto... A gente ainda vai lançar o jogo em agosto? E as pessoas estão se perguntando se ainda têm empregos, e eu sinceramente não sei o que dizer... Eu não quero me exceder aqui, mas precisamos saber o que fazer.

É claro que, em geral, cabia a Marx conduzir a parte prática do negócio de administração da empresa. Sam e Sadie eram os criativos! Eles resolviam as grandes questões e criavam os grandes projetos! Marx mantinha as contas pagas, as luzes acesas, as plantas vivas. Marx era quem conversava com as pessoas. Isso não significava que Sam achasse que era só isso que Marx fazia. A divisão do trabalho era, em grande parte, implícita: Marx era Marx para que Sam e Sadie pudessem ser Sam e Sadie. Mas Marx, é claro, não estava mais aqui.

Sam tentou imaginar o que Marx diria a Simon.

— Que bom que você ligou, e tem toda a razão. Vou falar com a Sadie — Sam falou. — Te dou um retorno até o final do dia.

Sam ligou para Sadie. Quando ela não atendeu, ele mandou uma mensagem:

O que devemos fazer com relação ao escritório?

Cinco minutos se passaram antes que Sadie respondesse:

Faça o que quiser.

Ele pensou em responder com algo grosseiro. Porque o que Sam queria era ficar na cama o dia todo, como era provável que Sadie estivesse fazendo. O que Sam queria fazer era ficar completamente chapado — encontrar uma droga potente que desligasse seu cérebro por um ano, sem que chegasse a matá-lo.

Sua dor, um pêndulo irritantemente psicossomático, havia retornado, e nenhuma de suas estratégias usuais para controlá-la estava funcionando. A dor parecia vir quando ele estava chegando ao sono mais profundo, quando seu cérebro humano idiota ficava mais vulnerável aos sonhos. Durante esse período, os sonhos de Sam em geral apresentavam uma tarefa mundana que ele havia negligenciado: ele estava de volta ao apartamento da Kennedy Street e percebia que havia esquecido de depurar uma seção específica de *Ichigo*. Ou estava dirigindo na 405 e, no momento em que decidia frear, percebia que estava sem o pé. Sam acordava coberto de suor, o pé fantasma latejando, sentindo-se culpado e em pânico. Ficava tão desconfortável que não conseguia voltar a dormir. Sam não dormia mais de duas horas desde dezembro.

Ainda assim, ao contrário de Sadie, Sam estava atendendo o telefone. Sam estava respondendo aos e-mails. Sam estava falando com as pessoas.

Ele estava prestes a enviar uma mensagem de tom incisivo para Sadie quando acabou se perguntando, pela segunda vez naquele dia: *O que Marx diria?* Marx, decidiu Sam, pararia um segundo e tentaria compreender a situação de Sadie. Ela estava grávida. Não tinha apenas perdido seu parceiro de negócios, havia perdido seu parceiro de vida. Ao contrário de Sam, Sadie não tinha muitas experiências com perda ou luto. Era mais difícil para ela. Marx, concluiu Sam, simplesmente faria o que precisava ser feito.

Nos três meses desde que Marx tinha sido baleado, Sam não havia voltado ao escritório no Abbot Kinney, e quando ele, enfim, o

fez, decidiu ir sozinho. Não queria submeter um assistente, ou seu avô, ou Lola, ou Simon, ou até mesmo Tuesday ao horror que poderia estar esperando lá dentro. A única pessoa que queria com ele era Sadie. Embora tivesse avisado a ela que estava indo, ele sentiu que seria cruel pedir-lhe, de forma explícita, para acompanhá-lo. Ela não se ofereceu.

Em frente à soleira da porta do escritório, um altar improvisado havia sido criado: bonecos de pelúcia do prefeito Mazer e de Ichigo, cravos e rosas em proteções de plástico, fitas de cetim amarradas em todos os lugares possíveis e imagináveis, cartões estragados pela chuva e pelo sol, que pareciam estar lá fora havia décadas e não semanas, caixas de jogos, velas. Era o tipo de acúmulo inútil que sempre acontecia quando havia um crime com arma de fogo. Tudo isso foi feito para dizer: *Nós estamos com vocês, nós amamos vocês, nós condenamos o que aconteceu aqui*. De frente para aquilo tudo, Sam não sentiu nada, exceto um desejo passageiro de chutar o prefeito Mazer de pelúcia na cara. Ao passar por cima daquilo, ele fez uma anotação: (1) *remover o altar*, então colocou a chave na porta. Sam quase esperou que sua chave não funcionasse, mas não houve resistência. Ele fez mais anotações: (2) *fechaduras*, (3) *nova segurança*.

O ar lá dentro estava um pouco mais frio do que o normal e mais parado, embora não cheirasse, para o nariz de Sam, a assassinato ou a qualquer outra coisa. Parado no lobby, Sam se sentiu entrando em uma sala pouco usada de um museu. Podia imaginar uma plaquinha discreta e elegante que dizia: EMPRESA DE JOGOS, VENICE, CALIFÓRNIA, *CIRCA* 2005. A árvore no lobby estava morrendo: (4) *plantas*.

Sam percorreu o espaço com esforço, com cautela, como um personagem em um jogo de suspense. Em uma das colunas de madeira, um buraco de bala: (5) *cobrir buraco*.

O pior dos danos eram as terríveis manchas de sangue no chão onde Marx tinha sido baleado. O sangue dele tinha sido absorvido

pelo cimento queimado. O chão já precisava de uma reforma fazia algum tempo, e o sangue tinha ficado empoçado ali. Sam tentou limpar as manchas com uma série de produtos cada vez mais potentes: água, produtos de limpeza, iodo, desinfetante, água sanitária. A mancha era muito profunda, o chão precisaria ser reformado por profissionais: (6) *chão*.

Uma tira solta de fita de isolamento dava à sala uma sensação festiva. Sam jogou no lixo.

Sam entrou no escritório de Marx. Ainda que nunca tivesse administrado a Jogo Sujo, ele tinha algum conhecimento prático de negócios por conta de seus avós. Nos arquivos de Marx, encontrou as informações de contato da companhia de seguros. A agente com quem falou explicou que a política da empresa não cobria, explicitamente, os danos causados por chacinas — *Duas pessoas constituíam uma chacina?*, Sam se perguntou —, e, portanto, era pouco provável que o seguro cobrisse reparos. *Tire fotos, sr. Mazer. O senhor tem toda a liberdade de abrir uma reivindicação.*

Sam encontrou o nome da empresa de limpeza deles e também do empreiteiro que havia feito o piso quando eles se mudaram, e aí, de modo a poder pagar por essas coisas, localizou o nome do contador da empresa. O contador aparentemente era contador deles desde 1997, desde Cambridge, embora Sam nunca tivesse tido motivos para falar com o homem antes.

— Prazer em conhecê-lo por telefone. Foi horrível o que aconteceu, mas é bom que você esteja voltando ao trabalho — disse o contador. — A Jogo Sujo está com pouco dinheiro em caixa no momento.

— Ah, é? — disse Sam.

— Vocês fizeram um investimento grande na compra do prédio no Abbott Kinney outubro passado, e isso foi uma despesa enorme. Mas pode ficar tranquilo que, no longo prazo, vão ficar felizes por terem feito isso.

Pela primeira vez em sua vida, Sam não queria contemplar o longo prazo.

Sam saiu do escritório de Marx e foi para o seu, onde foi recebido por um massacre ao estilo *Guernica* de merchandising de Ichigo: cabeças decepadas com cabelo em forma de tigela e membros rechonchudos e olhos infantis; ondas; barcos; torsos com camisas de futebol americano. Sam pegou do chão uma cabeça de cerâmica de Ichigo. A cabeça era presa a um corpo e, juntos, formavam um cofrinho que tinha sido brinde do lançamento do jogo na Dinamarca. Sam analisou a cabeça de cerâmica lascada e estremeceu: aqueles homens queriam matá-lo. Eles queriam matá-lo, mas acabaram destruindo brindes de Ichigo e matando Marx em vez disso.

Uma lembrança do quarto de hospital de Marx: sem preâmbulo, Sadie grita com Sam. *Eles queriam você. Eles queriam você. Eles queriam você.* Ela bate no peito dele com os punhos, e ele não tenta impedi-la. *Mais forte*, pensa. *Por favor.* E no dia seguinte, ou na semana seguinte, ou no mês seguinte, ela pede desculpas, mas o pedido de desculpas não tem a mesma convicção do ataque.

Sam jogou a cabeça de Ichigo na lata de lixo. Ele saiu do escritório e trancou a porta. Não estava com vontade de lidar com o museu morto de Ichigo e talvez não precisasse mais de um escritório lotado de *memorabilia*. O que aqueles produtos provavam, afinal? Eles fizeram jogos. Algumas pessoas promoveram esses jogos e tentaram ganhar dinheiro com bugigangas inúteis.

Ele fez uma anotação: *(7) quinquilharias do escritório do mazer.* Ele voltou para o escritório de Marx. No bolso, o zumbido do celular. Era Sadie, e sua voz estava embargada e baixa.

— Você está aí agora? Está horrível?

— Não está tão ruim.

— Descreva — disse ela.

— Eu... Não tem muito pra falar.

— Você tem que ser sincero. Não quero ser pega de surpresa.

— Ainda é o mesmo escritório. Praticamente só bagunçaram a minha sala. Nunca serei capaz de consertar aquele cofrinho de Ichigo. O chão está danificado. Tem um buraco na pilastra.

Sadie não disse nada por um momento.

— “Danificado” é um eufemismo. O que quer dizer “danificado”?

— É sangue — explicou Sam. — Manchou o concreto.

— Qual o tamanho da mancha?

— Não sei. A parte maior tem pouco mais de um metro em circunferência.

— Você quer dizer que tem uma mancha com mais de um metro de largura no lugar que Marx sangrou até morrer.

— É, acho que sim. — Sam sentia um cansaço existencial. O seu lado do contra queria insistir que Marx não havia sangrado até morrer naquele chão. Ele havia morrido no hospital, dez semanas depois. Mas Sam estava cansado demais para semântica. — Falei com o empreiteiro. Pode ser feito.

— Não sei se eu quero que seja limpo — disse Sadie.

— Você quer que a mancha fique, então?

— Não, mas não deve ser apagada — disse Sadie. — Marx não deveria ser apagado assim.

— Sadie, essa mancha não é o Marx. É...

Ela interrompeu.

— É o lugar onde ele morreu.

— É...

— O lugar onde ele foi assassinado.

— Acho que vai ser difícil para as pessoas trabalharem com uma mancha enorme de sangue do lado.

— Sim, vai ser difícil — disse Sadie.

— Que tal um lindo tapete vintage, então? Marx adorava tapetes kilim.

— Isso não é nem um pouco engraçado.

— Eu sinto muito. Não é engraçado. Estou cansado. Sério, Sadie, você não quer que as pessoas voltem ao trabalho?

— Não sei.

— Você quer vir dar uma olhada? — ele perguntou, esperançoso.

— Nós podemos decidir o que fazer juntos. Eu posso te buscar.

— Não, eu não quero dar uma olhada, Sam. Cacete, é claro que não quero dar uma olhada. Qual o seu problema?

— Tudo bem, tudo bem.

— Só dê um jeito nisso.

— Era isso que eu estava tentando fazer, Sadie.

Uma longa pausa. Ele estava escutando a respiração dela, então sabia que Sadie ainda estava na linha.

— Levando isso em consideração, e considerando como as coisas estão horríveis, será que não é melhor mudar de escritório?

— ela perguntou. — Mesmo se a gente limpar o piso, alguém ainda vai querer trabalhar naquele lugar de novo?

— Não sei se temos dinheiro para uma mudança — disse Sam.

— Estamos atrasados em todos os projetos e estamos pagando salários há três meses sem fazer trabalho nenhum ou quase nenhum. Simon e Ant precisam terminar *CPH4* agora. O pacote de expansão de *Revels* também precisa estar pronto para dezembro.

— Ant vai voltar? — Sadie quis saber.

— Sim. Simon acha que sim.

— Que corajoso — ela disse, mas havia uma malícia em seu tom, e Sam sabia que ela estava prestes a iniciar uma nova discussão.

— Você está dizendo que não podemos nos mudar porque você não quer se incomodar com uma mudança? Ou realmente não podemos nos mudar?

— Sadie, estou te dizendo a verdade. Falei com o nosso contador hoje de manhã. Você mesma pode ligar pra ele.

— É só que você tem uma maneira de distorcer a realidade para se adequar aos seus próprios planos.

— Que planos eu tenho? Tirando trazer os funcionários de volta ao trabalho.

— Sei lá, Sam. Que planos você poderia ter?

— Não quero que a nossa empresa feche. Esse é o meu plano. Marx iria querer a mesma coisa.

— Marx não quer mais nada — ela disse. — Sabe de uma coisa, Sam? Faça o que quiser. É o que você sempre faz.

— Você está bem?

— O que você acha?

Ela desligou o telefone.

(8) Sadie...

A única coisa que ele podia fazer por Sadie era manter os negócios funcionando até que ela estivesse pronta para voltar ao trabalho.

O dia se estendeu de forma inevitavelmente longa, embora fossem apenas onze horas, e ainda faltavam mais duas horas para o cara do piso chegar. Sam deitou-se no sofá laranja duro do escritório de Marx e fechou os olhos, mas não dormiu.

O telefone no escritório de Marx tocou e, sem pensar em quem poderia estar do outro lado, ou mesmo se ele estava em condições de atender as ligações do Marx, Sam atendeu.

— Ótimo! Tem alguém aí! — disse uma voz feminina. — A caixa postal está lotada. Eu tentei mandar um e-mail, mas o único endereço que eu tinha era do Marx, e...

— Aqui é o Mazer. Quem é? — Sam perguntou, impaciente.

— Mazer? Nossa, é uma honra falar com você, de verdade.

— Quem é? — Sam repetiu.

— Ah, desculpa! Meu nome é Charlotte Worth. Meu marido e eu estávamos em uma reunião com o Marx sobre o nosso jogo quando... quando... Bem, ele estava pensando em produzir o jogo. Talvez tenha mencionado? É sobre uma mãe e uma filha depois do apocalipse. A mãe tem amnésia e a filha é uma criancinha, que nem Ichigo, e tem vampiros, mas não são bem vampiros, é difícil de explicar, e...

Sam a interrompeu:

— Eu não tenho ideia.

— Compreendo que é um momento ruim, mas Marx ficou com algumas das nossas artes conceituais de *Our Infinite Days*. Esse é o nome do nosso jogo. E deixamos uma pasta com elas no escritório, e precisamos disso de volta, se possível.

— Eu não tenho ideia — Sam repetiu.

— Bem, se você vir... — disse Charlotte. — Ou se puder pedir para alguém procurar. Estava em uma pasta de portfólio preta, com as iniciais AW nele. É do meu marido, Adam.

— Sinceramente, qual é a porcaria do seu problema? — explodiu Sam. — Marx morreu. Não tenho nem tempo nem vontade de procurar pelo portfólio do seu marido ou de ouvir o pitch do seu jogo insípido.

— Sinto muito — disse Charlotte. Sua voz soou chorosa, e isso irritou Sam mais ainda. Sadie tinha sido horrível no telefone, mas não chorou. Que direito essa estranha tinha de chorar? — Eu sei que é um péssimo momento. Eu sei. Só preciso do nosso material de volta. Se puder...

Sam desligou o telefone.

Na produção de *Macbeth* do Clube de Artes Dramáticas de Harvard-Radcliffe do outono de 1993, o diretor acabou decidindo que Marx não apareceria como o fantasma de Banquo. O diretor fez o ator que interpretava Macbeth olhar para uma cadeira vazia em uma longa mesa de banquete — um Marx invisível que só Macbeth podia ver — e então instruiu Macbeth a jogar os pãezinhos do jantar (roubados todas as noites do refeitório da Adams House) na cadeira vazia.

— Fui reduzido a pãezinhos, Sam! — Marx reclamou. — Que indignidade!

Até a noite de estreia, porém, Marx já tinha feito as pazes com a decisão. Como disse para Sam:

— Se eu tiver feito um bom trabalho nas cenas antes de morrer, se as pessoas tiverem gostado, elas vão me sentir mesmo nas cenas em que eu não estiver.

O celular de Sam tocou. O cara do piso tinha chegado cedo. Sam desceu para recebê-lo.

Sam mostrou a mancha e o cara foi trabalhar alegremente.

— Lembro quando fiz esse piso, acho que uns cinco, seis anos atrás, certo? — o cara do chão comentou. — Um espaço lindo. Ótima luz. Uma garota ruiva branquinha me recebeu. Que tipo de empresa é essa mesmo? Alguma coisa de tecnologia, né?

— Videogames — disse Sam.

— Deve ser divertido.

Sam não respondeu.

— O que aconteceu aqui? — o cara do piso perguntou.

— Com licença — disse Sam. Ele se afastou e fingiu atender uma ligação. — Sim, é o Mazer. Estou aqui com o cara do piso agora — ele improvisou de forma pouco convincente. — Aham, isso.

Ele se viu de frente para a pilastra com o buraco de bala. Um “faz-tudo” viria no dia seguinte, mas, olhando para o buraco, Sam pensou que talvez devesse deixar a cicatriz. Não era nojento, como o chão manchado de sangue. O buraco era perfeitamente simétrico, redondo, limpo. A madeira estava milagrosamente sem lascas, mais escura nas bordas, como um nó que talvez sempre tivesse estado ali. Para alguém de fora, não representaria de forma óbvia a morte de seu parceiro.

Era apenas um buraco.

O pacote de expansão de *Master of the Revels* estava agendado para ser lançado em dezembro, um ano após o lançamento do jogo base, mas, no final de abril, quase nada havia sido feito. Mori, a quem Sadie tinha encarregado do projeto, estava relutante em reclamar de Sadie para Sam, mas enfim admitiu que o trabalho estava indo devagar porque Sadie estava, para todos os efeitos práticos, incontactável.

— Eu compreendo — disse Mori. — Ela está passando por um momento horrível.

— Consegue fazer o trabalho sem ela? — Sam perguntou.

Mori refletiu antes de responder.

— É possível — falou. — Mas eu preferiria não.

Sam sabia exatamente como ele se sentia.

— Vou falar com ela.

Em teoria, Sadie estava trabalhando de casa. Era inútil ligar para ela, então Sam mandou uma mensagem. Estava começando a se ressentir da natureza cíclica de trocar mensagens para Sadie, porque ela acabava ignorando metade do que ele dizia, muitas vezes a metade importante.

A equipe da exp de Revels precisa da sua opinião.

Vou falar com eles hoje à tarde, Sadie mandou uma mensagem cerca de uma hora depois.

Quer dizer que você vai vir para o escritório?, Sam respondeu.

Não. Vou ligar.

Eles parecem meio perdidos, Sam enviou.

Sadie não respondeu mais.

No dia em que os escritórios da Jogo Sujo reabriram oficialmente, Sam queria que os dois fizessem um discurso empolgante sobre seguir em frente, no estilo do discurso do dia de São Crispim, para os funcionários que estavam retornando ao trabalho. Quando Sadie concordou com a ideia, Sam sentiu-se cautelosamente esperançoso. *Se eles conseguissem voltar ao trabalho. Se ela conseguisse voltar ao trabalho.*

Eles combinaram de se encontrar do lado de fora dos escritórios uma hora antes dos funcionários. As fechaduras tinham sido trocadas e a segurança, atualizada, então ele precisava abrir para ela.

Sam sentiu alívio quando Sadie chegou um minuto antes da hora marcada. Estava usando um vestido t-shirt preto e, pela primeira vez, dava para ver que ela estava grávida. Ele se surpreendeu com o impulso de fazer aquela coisa horrível e invasiva que as pessoas fazem com mulheres grávidas — invadir seu espaço pessoal e tocar sua barriga. Mas ele não faria isso com a Sadie. Ele acenou. Ela acenou de volta e atravessou a rua. Sam pensou: *Nós vamos entrar. Nós vamos atravessar esse limiar mais uma vez. Vamos ficar bem.*

— Olá, estranha — disse ele, estendendo a mão para ela.

Ela olhou para ele como se fosse pegar sua mão, mas então fez uma careta. Seus ombros se encolheram levemente, suas narinas dilataram, e ela se virou para a parede. Ele não conseguia ver seu rosto.

— Preciso de um minuto — pediu ela.

A respiração dela parecia rápida e irregular. Ela se virou de volta para Sam, embora não o olhasse nos olhos. Sua testa estava levemente coberta de suor.

— Não consigo.

— Vamos entrar. — Sam destrancou a porta. — Você vai ver. Vai se sentir melhor quando estiver lá dentro.

— Você vai ter que fazer isso sem mim.

— Sadie, eu... — Pelas mesmas razões de sempre, ele não conseguiu dizer *preciso*. — As pessoas vão querer te ver. — Sam fez uma pausa. — Eu sei que estou pedindo muito, mas é a nossa empresa. É nossa e do Marx, e as pessoas estão contando com a gente. Não precisa dizer nada se não quiser. Só entra e veja as pessoas. Ant já está lá em cima.

Sadie não disse nada. Seu rosto estava pálido e ela estava tremendo.

— Me desculpa, Sam. Eu simplesmente não consigo. Eu...

Sem aviso, Sadie vomitou na calçada, agarrando a lateral do prédio para se firmar. Sam ouviu as unhas dela arranhando os tijolos.

— Hiperêmese gravídica — explicou ela. — Quanto mais a gravidez avança, pior parece ficar, embora meu obstetra continue insistindo que deve passar a qualquer momento. — Havia vômito no seu vestido e no seu rosto. Sam não sabia como ajudá-la. — Não consigo entrar — ela completou.

Sadie estava grávida de seis meses. Sam não ia forçá-la.

— Tudo bem — disse. — Fica para outro dia.

Sam queria levá-la para casa, mas tinha um discurso para fazer em alguns minutos.

— Você está bem para dirigir?

— Eu vim a pé — ela disse.

Ele a observou enquanto ela atravessava a rua, então voltou para a Jogo Sujo sozinho. Não podia conceber pedir ao seu assistente para limpar o vômito de Sadie, mas também não queria que os funcionários, já nervosos, fossem recebidos por aquela sujeira. Sam foi até o armário de suprimentos e pegou um esfregão e um balde. Arregaçou as mangas.

Enquanto limpava a calçada, imaginou o que diria à equipe devastada da Jogo Sujo. Será que deveria explicar a ausência de Sadie? Deveria começar dizendo que Sadie gostaria de estar aqui

também? Ou era melhor deixar que tirassem suas próprias conclusões? O que Marx diria?

Sam, não é tão difícil quanto você pensa. As pessoas querem ser consoladas e depois, sinceramente, querem seguir em frente. Diga que é seguro voltar para o escritório, e que o trabalho aparentemente fútil delas ainda vale a pena mesmo diante de um universo aleatório e violento.

Sam derramou água na calçada, limpando o vômito para a calha.

Comece com uma anedota. Uma história engraçada sobre mim. Agradeça aos funcionários por terem voltado e seja sincero. Isso é tudo o que você precisa fazer. Você dificulta as coisas demais. Sempre fez isso.

Na manhã seguinte, Sadie mandou uma mensagem para Sam:

Eu gostaria de começar minha licença-maternidade mais cedo. Vou entrar em contato com a equipe do Revels por telefone e vou supervisioná-los de casa.

OK, Sam respondeu. Ele sabia que isso não iria funcionar, mas concordou mesmo assim.

Isso tinha sido um mês antes. Sam mandou uma mensagem para Sadie mais uma vez: *Acho que nós precisamos conversar de verdade. Posso ir aí?*

Vamos fazer isso por telefone.

Prometa que vai atender se eu ligar.

Ela não respondeu.

Ele ligou.

Ela não atendeu.

Ele não entendeu nem tinha tempo para analisar mais profundamente o que estava acontecendo com Sadie. O que Sam queria era que trabalhasse em *Master of the Revels*, ou pelo menos, que comandasse a equipe. Já tinham se passado três meses desde a morte de Marx, e essa era a única coisa que ele havia insistido que ela fizesse.

O pacote de expansão para o *Master of the Revels* estava em andamento desde que Sadie tinha criado o jogo. *Master of the Revels* tinha sido quase tão caro quanto *Both Sides*. Conteúdo adicional, utilizando as mesmas engines de jogo, tinha sido um argumento importante para teoricamente tornar o jogo lucrativo. O enredo do original *Master of the Revels* é sobre uma produção de *Hamlet*. A ideia para o pacote de expansão girava em torno de *Macbeth*. Por diversos motivos, o pacote de expansão precisava ser lançado no máximo um ano após o primeiro jogo.

Sam foi de carro até a casa de Sadie, caminhou até a porta e bateu. Quando ela não atendeu, ele bateu com mais força, depois gritou o nome dela:

— SADIE!

Desde que Marx e Sadie compraram aquela casa, Sam havia nutrido um rancor contra o imóvel. Sua impressão inicial quando Marx lhe mostrou o anúncio on-line era que a casa tinha um aspecto assombrado e deteriorado. Mas, quando soube que eles estavam comprando o imóvel (não muito depois de terem confirmado que estavam juntos), Sam ficou um pouco obcecado com a casa. Ele não sabia dizer quantas vezes tinha visto o anúncio. Estudou a planta baixa e as fotos como se fosse ter que fazer uma prova sobre o assunto. Ele iria para o túmulo capaz de desenhar a planta baixa do número 1312 da Crescent Place. Tinha certeza de que Sadie e Marx haviam pagado mais do que a casa valia, com base nas comparações com outras vendas no bairro, e embora eles fossem seus amigos mais próximos, Sam ansiava pela inevitável depreciação de seu investimento. Vários meses após a venda, o anúncio e as fotos foram removidas do site e Sam entrou em pânico, e depois sentiu um luto palpável. Na primeira vez em que Sadie e Marx o convidaram para jantar, ele sentiu como se estivesse conhecendo uma celebridade, mas uma cuja fama de alguma forma não parecia merecida. A casa, ao vivo, era charmosa. Era a casa de Marx e Sadie, então é claro que era charmosa.

Todas as cortinas estavam fechadas, mas Sam viu uma luz acesa no quarto que sabia ser o quarto dela. Ela estava em casa.

— SADIE! — ele chamou novamente.

Vários minutos depois, ela veio até a porta, parecendo consigo mesma, mas muito grávida e muito pálida.

— O quê? — ela perguntou.

— Posso entrar?

Ela abriu a porta, apenas o suficiente para Sam entrar. A casa parecia sufocante, e ele sentiu o cheiro de tinta fresta ao longe.

— Você está pintando? — Sam perguntou.

— Alice está — Sadie disse. — O quarto para o parasita.

Ela o levou para a sala de estar. O cômodo não estava sujo, mas as plantas mostravam sinais de negligência.

— E aí? Você está aqui por quê?

— A equipe da *expansão* do *Revels* precisa saber o que fazer — Sam explicou.

— Eu disse que ia ligar pra eles — Sadie falou.

— Se a gente não colocar o jogo à venda este ano, vamos ter que atualizar a engine, porque a tecnologia vai ter ficado obsoleta...

Sadie o interrompeu.

— Eu sei como os jogos funcionam, Sam.

— Seria bom se o trabalho fosse concluído antes do seu parto.

— Aham.

— Você quer que eu coloque outra pessoa nisso? Você pode me dizer o que quer fazer, em termos gerais, e eu poderia supervisionar.

— O jogo é meu, Sam. Eu vou terminar o pacote de expansão.

— Eu sei, mas todo mundo entenderia. Nas atuais circunstâncias.

— Você adoraria fazer isso, não é? Colocar suas impressões digitais em todo o meu trabalho. Encontrar mais maneiras de dizer que o jogo é seu.

— Sadie, não é isso. Eu quero te ajudar.

— Se quisesse me ajudar, me deixaria em paz.

— Eu adoraria te deixar em paz, mas alguém precisa administrar a empresa.

Sadie escondeu as mãos nas mangas do suéter.

— Por quê? — Sadie perguntou. — Por que temos que fazer isso?

— Pelo amor de Deus. Porque é a nossa empresa. — Sam se levantou e quase pensou que iria desmaiar, o pé fantasma batendo como um coração. Mas, em vez de se sentar ou mencionar o desconforto que sentia, deixou que a dor e a falta de sono alimentassem sua raiva. — Estou de saco cheio das suas merdas. Você acha mesmo que sofre mais do que o resto do mundo? Acha que sofre mais do que eu? Acha que é a primeira pessoa do mundo a ter um bebê? Ou perder alguém? Acha que é a porra de uma pioneira do luto?

Sadie se moveu para a frente, e ele sentiu que as coisas saíam do controle. Sentiu a coisa cruel que ela estava prestes a dizer em resposta à coisa cruel que ele já dissera. Mas a coisa cruel não veio. Perturbadoramente, ela se encolheu para a frente e começou a chorar.

Ele a observou, mas não a abraçou.

— Sai dessa, Sadie. Vem pro escritório. Trabalhamos apesar da dor. É isso que fazemos. Colocamos a dor no trabalho, e o trabalho fica melhor. Mas você tem que participar. Você tem que falar comigo. Você não pode me ignorar e ignorar nossa empresa e tudo o que veio antes disso. Nem tudo acabou porque o Marx morreu.

— Eu não posso voltar lá, Sam.

— Então você é mais fraca do que eu pensava.

O sol estava se pondo, e o ar ficou abruptamente frio daquele jeito típico do litoral de Los Angeles.

— Sendo sincera — ela disse em voz baixa —, você sempre me considerou uma pessoa melhor do que eu sou de verdade.

Sam caminhou em direção à porta.

— Venha. *Não* venha. Eu não me importo como você vai fazer isso. Só faça o seu trabalho no *Revels*. O jogo é seu. Você queria tanto fazer isso que estava disposta a acabar com a nossa amizade, se é que você consegue se lembrar de qualquer coisa que aconteceu antes de dezembro. Você deve isso a mim, ao Marx, a você mesma. Você deve isso ao jogo, Sadie.

— Sam — ela chamou quando ele chegou à porta. — Por favor, não venha aqui de novo.

Ela nunca admitiu que ele estava certo nem falou com Sam, exceto através de raras mensagens um tanto tensas. Ela não foi ao escritório nem uma única vez, embora tivesse levado um computador extra para casa. Ela falava com Mori regularmente, e ele relatou a Sam que Sadie fez grande parte do trabalho sozinha. De alguma forma, *Master of the Revels: The Scottish Expansion* foi concluído uma semana antes de Sadie entrar em trabalho de parto e lançado dentro do prazo.

Sam ouviu que o jogo era bom, mas não sabia dizer em primeira mão. Ele levaria muitos meses até conseguir ter coragem para jogá-lo.

Naomi Watanabe Green nasceu em julho. Ela, como o jogo em que sua mãe estava trabalhando, chegou exatamente na hora marcada.

Sam não sabia se Sadie queria que ele as visitasse, e sempre teve dificuldade de ir a lugares onde não tinha certeza de que era desejado. Além disso, ele não queria conhecer aquela bebê. Ele temia bebês em geral — a pureza deles o ameaçava. Com este, em particular, ele temia encontrar o rosto de Marx nele.

Você deveria ir conhecer o bebê, o Marx imaginário advertiu. Confie em mim.

Mas Sam não seguiu o conselho dele.

Ainda assim, ele fez o que pôde por Sadie. Foi trabalhar, mesmo quando não queria, mesmo quando seu pé doía. Ligou para Alice, de quem não gostava, para perguntar como Sadie estava. Ele passou pela casa dela de carro para ter certeza de que suas luzes estavam acesas, mas manteve distância porque era isso que ela havia pedido. Talvez não fosse o suficiente, mas era o que ele conseguia fazer.

No dia em que o debugging de *Counterpart High: Senior Year* foi concluído, Simon anunciou para Sam:

— A ocasião exige uma festa, Mazer.

Sam admitiu que nem havia lhe passado pela cabeça fazer uma festa.

— Tá brincando, né? Meu Deus, que saudade do Marx. Humm, por que dar uma festa? Eu não sei, nós terminamos o jogo. Sobrevivemos ao último ano. Eles tentaram nos matar, quase nos faliram, mas ainda estamos aqui! Por que as pessoas fazem festas?

Festas, como muitas outras coisas, antes caíam dentro do campo de ação de Marx, e Sam nunca tinha feito uma antes. O conselho de Marx era contratar um organizador de festas: *Pelo amor de Deus, Sam, você não precisa fazer tudo sozinho.*

Como *Counterpart High* terminava em uma cerimônia de formatura, a ideia do organizador foi fazer uma Noite da Formatura. Os convidados poderiam usar beca e capelo, ou roupas da época do ensino médio. Um quarto secreto para as bebidas alcoólicas e ponche batizado. Uma cabine de fotos. Uma mesa para assinatura do anuário. Sam achou que parecia pueril.

— As pessoas adoram ser pueris — o organizador assegurou.

Sam havia convidado Sadie, embora soubesse que ela não viria. Ela estava, de acordo com Alice, sobrecarregada.

— Ela está com um caso bem forte de depressão pós-parto, diria. E isso além da depressão que ela já tinha.

Ele ainda tinha o impulso de ir até a casa dela todos os dias, como fizera quando estavam na faculdade. Mas Sadie era uma

adulta agora, com uma filha. E Sam era um adulto, com um negócio para administrar praticamente sozinho.

Quatrocentos e treze dias após a morte de Marx, a Jogo Sujo deu uma festa para comemorar o lançamento de *Counterpart High: Senior Year*.

Simon, vestido com beca e capelo azul-royal, ficou um pouco embriagado e então, como muitas vezes acontece, um pouco piegas, e depois cheirou uma linha de cocaína em comemoração para ficar mais para cima. Ele começou a relembrar como tinha sido quando Marx os descobriu.

— A gente não tinha quase nada. Ainda estava na faculdade. Uma demo de merda. Duzentas páginas de um projeto profundamente desajeitado, e algumas páginas de arte conceitual.

— E o título — Ant acrescentou. Ele estava vestindo um smoking azul-bebê e uma faixa que dizia REI DO BAILE.

— Sim, que Sam descartou imediatamente — Simon disse.

— Não imediatamente. — Sam também estava vestido com beca e capelo, mas as dele eram carmim e dourado. A organizadora da festa havia colocado vários deles em prateleiras perto da porta para quem não tinha vindo fantasiado. — Então, por que você acha que Marx decidiu fazer o jogo anteriormente conhecido como *Love Doppelgängers*?

— Não faço ideia — Simon respondeu. — Eu não teria dado dinheiro para a gente fazer um jogo, com certeza.

— Mas ele estava certo, não estava? Se você for ver como tudo ficou. É a nossa série de maior sucesso, com certeza — disse Sam. — O que ele disse pra vocês? O que ele enxergou? Eu adoraria saber.

Simon pensou na pergunta.

— Ele disse que leu nosso material e ficou intrigado. Aí ele disse, e eu me lembro disso como se fosse ontem. Ele disse: “Então, me digam como vocês veem esse jogo.”

Nas horas seguintes, Sam socializou com as pessoas que tinham vindo para a festa como se fosse seu trabalho, o que, na verdade, era. Por volta da meia-noite, estava exausto de socializar e se pegou procurando um lugar para recarregar. Retornar ao seu escritório ou ao de Marx teria exigido atravessar a festa novamente, pelos jornalistas, jogadores, funcionários e colegas de outras empresas de jogos, então foi para o escritório de Sadie, que era o mais distante de tudo. O escritório não estava vazio: Ant estava sentado na mesa dela.

— O que o rei do baile está fazendo aqui? — Sam perguntou.

— O rei está cansado — disse Ant. — Além disso, eu detesto Simon quando ele usa pó.

Ele explicou timidamente que costumava usar o escritório de Sadie quando precisava de um tempo longe do Simon, com quem compartilhava um grande escritório no segundo andar. De sua parte, Sam não tinha entrado no escritório de Sadie desde antes do tiroteio.

Ant estava folheando um portfólio que estava na mesa dela.

— Algo em que vocês dois estavam trabalhando? — ele perguntou.

— Não — disse Sam —, nunca vi isso antes.

— Bem, não é ruim.

Sam puxou uma cadeira ao lado dele e os dois percorreram as páginas. Era uma série de desenhos e storyboards de uma terra pós-apocalíptica em algum lugar no sudoeste americano. Os desenhos foram feitos a lápis e aquarela.

Na primeira página, um título: *Our Infinite Days*. Flores silvestres cresciam por cima de letras feitas de pedra em ruínas.

O título era familiar para Sam, mas ele ainda não sabia dizer por quê.

Ant leu o texto em voz alta:

— Dias 1 a 109: Uma estação seca. Não chove há mais de um ano, os lagos secaram, o nível do mar baixou, e o acesso à água

doce é incerto. Uma peste, provocada pelas condições de seca, varreu os Estados Unidos, matando quatro a cada cinco pessoas e grande parte da flora e da fauna do planeta Terra. Daqueles que sobrevivem, muitos são deixados como *vampiros do deserto* — sua química cerebral alterada pela doença e pela desidratação. Alguns deles são violentos: os Secos. Alguns dos zumbis são dóceis, mas não têm memórias: os Gentis. Sem aviso, os Gentis podem se transformar nos Secos e vice-versa.

Sam riu.

— Claro que podem.

Ant virou a página para olhar a próxima pintura, que era uma aquarela detalhada de uma vampira do deserto se alimentando. A vampira do deserto ataca um homem, com sua língua transformada em uma longa probóscide, que enfia no nariz do homem. A legenda dizia: *Até 60% do corpo humano é feito de água. O coração e o cérebro são 73%; os pulmões, 83%; a pele, 74%; ossos, 31%. Não é o sangue humano que o vampiro do deserto procura, mas sua água.*

— Conceitualmente, isso é meio interessante — comentou Ant.

Ele virou a página. Uma garotinha e sua mãe atravessam um lindo deserto daliesco, suas pegadas deixando um rastro na areia cor de caramelo. A mãe carrega uma arma; a filha, uma faca. A legenda diz: *Embora ela nem sempre tenha palavras para expressar sua situação, a menina de seis anos é a guardiã das memórias. É por isso que ela é conhecida como a Guardiã. O jogador vai alternar o controle da Mama e da Guardiã, mas vai precisar dominar os dois personagens se quiser chegar ao Litoral, onde a Guardiã acredita que seus irmãos e pais estão esperando por ela.*

— O artista é bom — disse Sam. — Mas as ideias são bem clichê.

— Ainda assim, acho que tem algo diferente aqui — Ant insistiu. — Essas imagens me fazem sentir... Não sei a palavra. Acho que me fazem sentir.

Ant virou a página: A Guardiã e Mama estão se defendendo de um ataque de vampiro. A legenda dizia: *Dia 289: O Fardo da Memória. Quando sonhamos, sonhamos com o velho mundo. Com chuva, com banheiras, com espuma de sabão, com pele limpa, com piscinas, com correr por irrigadores de grama no verão, com máquinas de lavar, com mar distante que talvez seja apenas um sonho.*

Outra pintura. A Guardiã faz uma linha em sua panturrilha com uma canetinha. A linha se junta a fileiras de outras linhas. *Se não marcarmos os dias, não saberemos o quanto sobrevivemos.*

— Talvez tenha algo especial aí — disse Sam. — Vou levar isso pra casa comigo.

Ele fechou a pasta e a levantou da mesa. Um Post-it verde que havia sido anexado à pasta caiu no chão. A caligrafia de Marx, letras pequenas, uniformemente espaçadas, todas em maiúsculas: S., ME DIGA O QUE ACHA. — M.

Na mesma hora, Sam se lembrou da mulher que havia ligado para ele no dia em que tinha voltado ao escritório.

— Acho que sei de quem é isso — Sam comentou. — É uma equipe. Uma mulher e o marido.

— Se você acabar marcando uma reunião com eles, me avise — disse Ant. — Quem sabe eu participo. Me lembra *Ichigo* de uma maneira estranha.

Sam colocou a pasta debaixo do braço.

— Você conversa muito com a Sadie? — Sam perguntou.

— Às vezes — respondeu Ant. — Não tanto quanto eu gostaria. A bebê é muito bonitinha, bem cabeluda, parece com ela e Marx.

Todos os bebês são bonitinhos, pensou Sam.

— Você acha que ela vai voltar para o trabalho algum dia?

— Não faço ideia.

— Alguém que amava videogames tanto quanto Sadie não pode ficar sem trabalhar com isso pra sempre — Sam disse, mais para si mesmo do que para Ant.

— Às vezes penso em fazer outras coisas — comentou Ant. — Eu gosto de videogames, mas vale a pena levar um tiro por isso?

— Mas você voltou para o escritório — disse Sam.

Ant deu de ombros.

— O que é melhor do que trabalhar? — Ele fez uma pausa. — O que é pior do que trabalhar?

Sam assentiu. Ele levou um tempo olhando para Ant. Em sua mente, ele sempre pensava em Simon e Ant como crianças, porque eles eram tão jovens quando Marx comprou *Love Doppelgängers*. Mas Ant não era mais uma criança, e seus olhos faziam Sam se lembrar dos seus próprios olhos. Tinham a aparência de alguém que havia sentido dor e esperava senti-la novamente. Sam pôs a mão no braço de Ant, imitando um gesto que vira Marx usar.

— Se eu ainda não te disse isso, quero que saiba que eu agradeço, de verdade, por você ter voltado para terminar o jogo. Eu sei que deve ter sido muito difícil.

— Sinceramente, Sam, fiquei grato por *Counterpart High*. Fiquei grato por não ter que estar neste mundo. — Ant fez uma pausa. — Às vezes, quando estou trabalhando no *CPH*, aquele mundo parece mais real para mim do que, tipo, o mundo *real*, sabe. Eu amo mais aquele mundo, acho, porque ele pode ser aperfeiçoado. Porque eu o aperfeiçoei. O mundo real é o lixo aleatório que sempre foi. Não há nem uma merdinha sequer que eu possa fazer em relação aos códigos do mundo real. — Ele riu de si mesmo, então olhou para Sam. — Como você está?

— Cansado — Sam admitiu. — Considerando todas as coisas, eu diria que esse foi apenas o segundo, talvez o terceiro pior ano da minha vida.

— Esse foi o meu pior ano com certeza — disse Ant. — Você deve ter tido alguns anos excepcionalmente ruins.

— Excepcionalmente mesmo — Sam concordou.

Eles estavam prestes a se juntar à festa de novo quando Ant acrescentou:

— Se servir para alguma coisa, ela mencionou que joga à noite. Alguma coisa no PC, acho? Ou talvez até no celular? Ela mencionou um jogo de restaurante. Algo que se passa no Velho Oeste. Nada muito complicado. Ela os chamou de “jogos lixo bobos”, e disse que aliviou sua ansiedade. O que eu quero dizer é que não acho que ela vai largar totalmente os jogos.

Sam refletiu sobre essa informação por um instante, então assentiu.

— Me diz, Ant, o que você acha do título *Our Infinite Days*?

— É legal, mas nunca vai vender em Montana — respondeu Ant.

O DJ gritou:

— TODO MUNDO PRO TERRAÇO!

Dois dezembros atrás, esta mesma instrução tinha significado algo muito diferente, e Sam debateu com o organizador da festa se seria de bom-tom levar as pessoas para o terraço novamente. Por fim, ele decidiu que era melhor recuperar o espaço. O terraço sempre foi uma das melhores partes do prédio do Abbot Kinney. Marx adorava o terraço.

— Vamos? — disse Sam.

Ant agarrou a mão de Sam, e eles deixaram o ímpeto da multidão empurrá-los escada acima.

— ESTÁ NA HORA DE JOGAR OS CAPELOS. NO TRÊS! 1... 2... 3...

Sam jogou seu capelo e Ant, sua coroa.

— PARABÉNS, COUNTERPART HIGH, TURMA DE 2007!

— Conseguimos — disse Sam.

— Conseguimos! — Ant gritou.

O DJ tocou “Everybody’s Free (to Wear Sunscreen)”, aquela excêntrica música de 1999 da Baz Luhrmann, em que é narrado o discurso de formatura de Kurt Vonnegut, que nunca foi discursado, mas que na verdade não tinha sido escrito por Kurt Vonnegut, mas por uma colunista do *Chicago Tribune* chamada Mary Schmich. Sem saber dessas questões de direitos autorais, Sam e Ant aproveitaram

a música enquanto se inclinavam na lateral do prédio, esticando o pescoço para conseguirem ver aquele pedaço de oceano ali do Abbot Kinney.

— Sabe de uma coisa engraçada? — Ant comentou. — Eu literalmente perdi meu último ano para fazer *Counterpart High*.

— Eu também — disse Sam. — Mas para fazer *Ichigo*.

A festa terminou por volta das 2h30, tarde para uma festa em Los Angeles, a cidade que dorme. Sam expulsou os retardatários e trancou tudo, e então entrou no carro para voltar para casa. Ele passou pela casa da Sadie, como fazia quase todos os dias depois do trabalho. Não ficava tão longe assim do seu caminho. Ele viu uma luz no segundo andar, o quarto de hóspedes, que ele imaginava ter se tornado o quarto da bebê. Ele podia imaginar a si mesmo saindo do carro e indo até a porta dela, mas nunca fez isso. Nessa noite, decidiu estacionar do lado de fora da casa e enviar uma mensagem.

Sentimos sua falta na festa. Dá para imaginar, eu, Sam Masur, o misantropo, dando uma festa? Parece que as pessoas se divertiram.

Ela não respondeu. Ele enviou outra mensagem.

Estou pensando em fazer um jogo novo. Talvez algo que você gostaria de jogar? Uma espécie de cruzamento entre Ichigo e Dead Sea. Quem sabe eu deixo o material na sua casa? Acho que é algo que Marx iria gostar de fazer também.

Sam, ela respondeu, sem pausa. *Eu não consigo.*

∴

No dia em que Sam se encontrou com os Worth, choveu.

O assistente de Sam avisou que o casal estava no lobby. Sam disse que ele mesmo os receberia.

— Obrigado por voltarem — cumprimentou Sam. — Peço desculpas por termos levado tanto tempo para retornar. Acho que faz um ano e meio desde que se encontraram com Marx?

— Parece que faz mais tempo — disse Adam Worth.

— E, ao mesmo tempo, parece que foi ontem — Charlotte exagerou.

Sam notou a maneira fácil como eles terminavam as frases um do outro e sentiu falta de fazer parte de uma equipe.

De volta ao seu escritório, ele devolveu a pasta a Adam.

— Isto é seu. Desculpe por ficarmos com esse material por tanto tempo. É um bom trabalho. Eu já li várias vezes e...

Charlotte interveio rapidamente:

— Temos outras ideias, se esta não for a sua praia.

— Não, eu gosto, mas ainda não sei se entendi — disse Sam. — Por que não me diz como você vê esse jogo?

Quinhentos e três dias depois de Marx ter sido baleado, Charlotte e Adam Worth começaram a trabalhar em *Our Infinite Days*.

Para se preparar para a chegada deles, Sam havia empacotado o escritório de Sadie na noite anterior e transferido os itens pessoais dela para seu próprio escritório. Um assistente estava planejando deixar as caixas na casa dela naquela tarde. E, uma vez que isso acontecesse, a Jogo Sujo seria um local de trabalho oficialmente desprovido dos dois sócios de Sam.

Ele se aproximou para ver como os Worth estavam se adaptando. Adam não estava lá, mas Charlotte estava sentada à mesa. Um jogo estava aberto em seu notebook.

— Estou procurando uma referência específica na *The Scottish Expansion* — ela explicou. — Tem um negócio que a Sadie Green faz com o sangue que é incrível. Talvez seja minha imaginação, mas acho que ela faz as pessoas sangrarem com cores ligeiramente diferentes, o sangue tem até viscosidades diferentes. É um detalhe, a ideia de que o sangue pode ser um personagem, mas estou obcecada com isso.

— Ainda não joguei — Sam admitiu.

— Sério? — disse Charlotte. — Bem, é excelente. É muito mais sangrento do que o primeiro. A fase do massacre do teatro é uma das coisas mais violentas e mais emocionantes que já joguei.

— Sim, eu li algo a respeito. — Sam caminhou para deixar o escritório. — Vou deixar você em paz.

— Espera — Charlotte disse. — Se você não jogou, então ainda não viu isso. Peraí. É um easter egg. Acho que é um easter egg.

— Ela odeia easter eggs — Sam comentou.

Sadie achava que eles quebravam a realidade do mundo do jogo.

— Você se importa com spoilers?

— Não.

Ele não acreditava que era possível estragar um jogo por causa de spoilers. O importante não era o que acontecia, mas o processo de chegar até lá. Ele já sabia o enredo de *The Scottish Expansion*: atores em Londres estão sendo mortos, um por um. Você deve administrar sua companhia de teatro e resolver o mistério de quem está matando o elenco.

— Ok, aqui está — disse Charlotte, virando a tela para ele. — Depois da cena do massacre no teatro, o ator que interpreta Macbeth é assassinado. Você é o responsável e tem que decidir se a apresentação continua conforme programado, ou se vai cancelar. Então, o jogo avisa que terá pouco público, mas a melhor decisão claramente é continuar a apresentação como programado, certo? O show deve continuar. A essa altura, você pode escolher entre três opções diferentes: (1) o substituto de Macbeth, que estava interpretando Banquo e é do tipo “muito competente”, (2) Richard Burbage, “que está exigindo cada vez mais dinheiro e talvez esteja doente com a peste”, (3) um ator de “qualidade desconhecida, que veio de uma companhia de teatro itinerante de origem desconhecida”.

— Faz mais sentido escolher a primeira opção — disse Sam. — Ele vai conhecer a peça melhor que todos, e ninguém vai ao teatro na noite após o massacre, de qualquer forma. Mas a dois ou a três parecem mais divertidas.

— Bem, sou obcecada, então joguei todas as três opções. O easter egg está atrás da porta número três. — Ela clicou na terceira opção. — No decorrer do jogo normal, você pode ver a apresentação ou ignorá-la, presumindo que é uma variação próxima da mesma cena que já viu antes. Mas, ei, a designer de jogos Sadie

Green colocou algo aqui, então por que não assistir a um pouco da apresentação, certo?

Charlotte virou seu laptop para Sam.

No palco, de maneira improvável para a Inglaterra elisabetana branca, está um belo homem asiático no papel de Macbeth. Ele acaba de ouvir a notícia da morte da sua esposa e está dando o mais famoso monólogo da peça, o discurso “Amanhã, amanhã, e ainda outro amanhã”.

Quando eles estavam decidindo o nome da empresa, muitos anos atrás, Marx havia sugerido o nome de Jogos do Amanhã, um nome que Sam e Sadie rejeitaram na hora por ser “muito bobo”. Marx explicou que o nome era uma referência ao seu discurso favorito de Shakespeare, e que não era nada bobo.

— Você tem alguma ideia que *não venha* de Shakespeare? — Sadie perguntara.

Para defender sua ideia, Marx pulou em uma cadeira da cozinha e recitou o discurso, que ele sabia de cor:

Amanhã, amanhã, e ainda outro amanhã arrastam-se nessa passada trivial do dia para a noite, da noite para o dia, até a última sílaba do registro dos tempos.

E todos os nossos ontens não fizeram mais que iluminar para os tolos o caminho que leva ao pó da morte. Apaga-te, apaga-te, chama breve!

A vida não passa de uma sombra que caminha, um pobre ator que se pavoneia e se aflige sobre o palco — faz isso por uma hora e, depois, não se escuta mais sua voz. É uma história contada por um idiota, cheia de som e fúria, significando nada.

— É deprimente — Sadie dissera.

— Por que abrir uma empresa de jogos? Vamos nos matar — Sam brincou.

— Além disso — Sadie argumentou —, o que isso tem a ver com jogos?

— Não é óbvio? — perguntou Marx.

Não era óbvio para Sam nem para Sadie.

— O que é um jogo? — quis saber Marx. — É amanhã, amanhã, e ainda outro amanhã. É a possibilidade de renascimento infinito, de redenção infinita. A ideia de que, se você continuar jogando, pode ganhar. Nenhuma perda é permanente, porque nada é permanente, nunca.

— Boa tentativa, bonitão — Sadie disse. — Próxima.

Sam assistiu até o final da cena. Ele agradeceu a Charlotte por mostrar aquilo, então voltou para seu escritório e fechou a porta.

Assim que ele foi embora, Charlotte começou a ficar nervosa: tinha sido um erro chamar a atenção de Mazer para o easter egg? Ela estava tentando dividir uma experiência que ambos tiveram. Ainda que não fosse nada parecido com o que deve ter significado para Mazer, a morte de Marx tinha sido um trauma para ela e Adam também, e ela havia sentido algum consolo com a aparição de Marx em *The Scottish Expansion*. Mas, para falar a verdade, também estava se gabando para o novo chefe. Queria que Mazer visse o quanto ela sabia sobre jogos, queria que soubesse que não tinha cometido um erro ao decidir fazer *Our Infinite Days*.

No que ela estava pensando? Claro que tinha sido inapropriado. Ela mal o conhecia. Era seu primeiro dia. Adam reclamava com frequência que ela ficava à vontade demais com estranhos.

Quando Adam voltou, Charlotte estava com a cabeça pousada na mesa.

— O que aconteceu? — Adam perguntou.

— Eu sou uma idiota — disse ela, e explicou a situação.

— Talvez tenha sido inapropriado — Adam disse —, mas no final ele agradeceu, certo?

— Sim, mas não disse mais nada. Podia estar só sendo educado.

Adam pensou sobre isso.

— Não, não tenho a sensação de que o Mazer seja educado.

Sentado à mesa, Sam não conseguia identificar o que ver Marx no jogo de Sadie o fizera sentir. Não era só dor ou tristeza, ou felicidade, ou nostalgia, ou saudade, ou amor. O que mais o tocou foi o som da voz de Sadie, intocada e clara, falando com ele através de um jogo, através do tempo e do espaço. Outros, como Charlotte Worth, talvez reconhecessem Marx na cena, mas Sadie estava falando para Sam. Depois de um longo silêncio, ele ouvia a voz dela novamente, e determinou que o que sentia era esperança.

Uma caixa aberta continha os jogos favoritos de Sadie, os que sempre mantinha guardados na estante. O jogo no topo da pilha era um relançamento dos anos 1990 de *The Oregon Trail*. Sam decidiu jogar.

Ele se perdeu nos pequenos desafios do mundo do Velho Oeste. Quantas peças de carroça? Quantos conjuntos de roupas? Você desce a corredeira ou espera que as condições do rio melhorem? Você mata o bisão para comer, sabendo que a maior parte da carne vai apodrecer? Quanto tempo leva para se recuperar de uma mordida de cascavel? O que acontece quando você chega ao estado de Oregon?

Foi fácil lembrar por que aquele jogo simples havia capturado tanto da atenção deles na infância. Quantas tardes eles passaram lado a lado, em sua cama de hospital, compartilhando uma identidade, tomando decisões juntos, passando o notebook de mais de seis quilos de um para o outro.

Mas seria ainda melhor, Sam pensou, se o jogo não fosse para só um jogador.

— Ei, Sadie — ele disse para a sala vazia. — O que você acha de transformar *The Oregon Trail* em um MMORPG de mundo aberto?

Eu jogaria alguma coisa assim, a Sadie imaginária respondeu. Mas é The Oregon Trail que você quer, ou uma versão steampunk

de The Sims ou Animal Crossing ou EverQuest, ambientada no Velho Oeste?

Sam assentiu.

Mantenha as coisas simples, disse Sadie. *Isso sempre funcionou bem para você. Sou eu que sempre complica demais os jogos. Talvez você possa até usar a engine de Mapleworld. Não há motivo para não usar. Provavelmente ainda dá para tirar mais um ou dois jogos dela antes de ficar completamente obsoleta.*

— Vou anotar — disse Sam.

Nos dois anos anteriores, Sam quase não tinha feito nenhum trabalho criativo. Ele nunca tinha feito um jogo sem Sadie. Embora tenha se conformado com suas razões para trabalhar sozinha, ele nunca quis trabalhar sem ela.

Sam trancou a porta do escritório. Pegou um bloco de desenho. Apontou um lápis.

— Como começa? — Sam perguntou.

Sua mão estava trêmula. Fazia tanto tempo desde que ele tinha escrito à mão.

Um trem chega, ela respondeu.

— Senti falta disso — ele disse.

Um viajante desembarca do trem. A terra está coberta com uma fina camada de gelo, e o chão estala sob a bota do viajante. Olhe de perto: essa grama está crescendo no gelo? Seria uma florzinha branca? Sim, é quase primavera. Uma caixa de texto aparece na tela: Bem-vindo, estranho.

IX



PIONEIROS

COLONIZADOR AVISTADO NA PARTE ALTA DE FOGLANDS

A Estranha chegou no início da primavera, quando o gelo que começava a derreter tinha a textura de silício cristalino. Seu cabelo escuro tinha sido personalizado em tranças, e ela usava óculos redondos e prateados que pareciam de outra pessoa. A Estranha usava preto, e de longe seu sobretudo de veludo habilmente cortado quase escondia o fato de que ela estava grávida.

Quando o Editor do *Friendship Mirror* perguntou, a Estranha revelou que seu nome era Emily B. Marks. Friendship era uma cidade de pseudônimos, então ninguém cometeu o erro de presumir que ela havia nascido com aquele nome.

O Editor estendeu a mão para Emily.

— Quando seu esposo vai se juntar a você, sra. Marks? — o Editor perguntou, olhando de forma evidente para a barriga de Emily.

— É srta. Marks, e estou sozinha e pretendo ficar assim.

— Fica o alerta: uma jovem bonita como você não vai se prejudicar se encontrar companhia por essas partes — o Editor comentou. — A vida é bem difícil aqui, e até os mais independentes acham vantajoso se juntar a alguém. Se não se importar em responder, onde você vai ficar?

Ela relatou que havia selecionado uma parcela de terra no extremo noroeste de Friendship.

— Disseram que fica em um declive alto, perto da água — disse ela.

— Na parte alta de Foglands? Espero que goste de pedras! Não tem uma fazenda na parte alta de Foglands desde que me lembro — disse o Editor. — E as únicas pessoas próximas são... — O Editor vasculhou sua memória. — Alabaster Brown, o vinicultor, que já se casou uma dúzia...

— Não tenho interesse em fofocas da cidade — disse Emily. — *Pular.*

— Se mudar de ideia, certifique-se de dar uma olhada no quadro de mensagens da cidade. Lá você vai encontrar os últimos acontecimentos de Friendship. — O Editor indicou uma estante na qual as notícias da comunidade e anúncios de Friendship eram afixadas. — Vou colocar uma história sobre sua chegada assim que terminarmos de conversar.

— É possível — Emily perguntou — não ter isso anunciado?

A pergunta parecia complicada demais para o jornalista levar em consideração, e assim, ele a ignorou.

— Até o vinhedo de Alabaster Brown é mais perto do que o seu terreno em Foglands. Se fosse eu, senhorita, procuraria terras mais perto da cidade, se surgir a oportunidade. Verdant Valley com certeza seria um bom lugar para criar um...

— *Pular.*

Emily pediu para que ele mostrasse onde ficavam os estábulos para que pudesse comprar um cavalo. O Editor explicou, e Emily estava já no meio da rua quando ele a chamou novamente.

— Aqui. — Aparentemente do nada, ele puxou meia baguete com molho de tomate e coberta com fatias gordurosas de queijo. — É um presente. Para te ajudar nesses primeiros passos.

— É muito generoso — disse Emily. — O que é isso?

— Eu chamo de panem et caseum morsu. É baseado em um prato que meus avós faziam na velha...

— *Pular.*

No tempo que Emily levou para adicionar a contribuição ao seu inventário, o Editor havia desaparecido.

MULHER LOCAL COMPARTILHA ROCHAS DE PRESENTE

Ela havia escolhido o terreno na parte mais alta de Foglands por seu isolamento, mas não estava preparada para o quão remota e pouco acolhedora a terra seria. O ar era frio e úmido, o solo era ruim e o nevoeiro constante bloqueava quase toda a luz solar direta. Seu tempo acordada era dedicado à sobrevivência: comprando sementes dos mercantes, semeando a terra tenazmente escarpada, regando as plantações, indo e vindo da cidade em intermináveis viagens com sua égua azul, Pixel.

De vez em quando ela encontrava um de seus vizinhos, e mesmo quando não a conheciam, ofereciam seus modestos presentes: um nabo ou um pedaço de queijo. Presentear era uma parte importante da cultura de Friendship, e ela se sentia envergonhada em não retribuir. Passou a presentear seus vizinhos com pedras, o único produto que sua fazenda produzia em abundância.

Ela quase chorou na primeira vez em que conseguiu plantar uma cenoura. Ela lavou e esfregou a cenoura, e depois a colocou em um prato branco. Sentou-se nos degraus da varanda da frente, contemplando a cenoura e assistindo aos primeiros vaga-lumes do verão. Ela não consumiu a cenoura — sentia carinho por ela —, mas se sentiu motivada a escrever um poema.

*Em certas épocas,
Talvez sejamos nutridos
Pela ideia da cenoura
Mais do que pela cenoura em si.*

Mas, qual é o sentido de escrever um poema se não há ninguém com quem compartilhá-lo? Ela decidiu fazer uma peregrinação à casa de seu vizinho mais próximo. Alabaster Brown não estava em casa, então ela deixou o poema sob uma pedra e acrescentou o bilhete costumeiro de Friendship: *Um presente de sua vizinha, srta. Emily B. Marks, Fazenda Myre.*

Vários dias depois, uma pessoa de olhos e cabelos lilás, vestindo um macacão, a visitou.

— Hum, uma pedra — disse Alabaster Brown. — Ouvi rumores de uma mulher de óculos espalhando pedras de presente. Não são muitos por aqui que são ousados o suficiente para dar um presente tão despretensioso quanto uma pedra. Terei o prazer de adicioná-lo à minha coleção. Mas devo avisá-la, srta. Marks, se você espera me conquistar com suas pedras, que eu me casei doze vezes e não me casarei novamente.

— Eu não estou em busca de tal acordo — Emily disse. — Mas a sua fazenda é a mais próxima da minha, então eu esperava que pudéssemos ser amigos.

— Que bom! Essa cidade é implacável em seu desejo de juntar pessoas. Estou cansado da comunhão de bens, que é inevitavelmente seguida pela separação de bens. E, nessas transações, um, invariavelmente, termina com menos do que tinha. — Alabaster colocou as mãos nos bolsos e cuspiu no chão. — Agora, me sirva uma caneca de vinho, e podemos fumar um cigarro também, e você pode me contar a história da sua vida.

— Estou grávida — disse Emily.

— Espere até que as canecas estejam cheias para começar a contar a história, se não se importar.

— Quero dizer, as mulheres grávidas geralmente não fumam nem bebem.

— De onde você veio, talvez. Você logo vai descobrir que nada afeta muito as pessoas daqui. Certifique-se de ter corações

suficientes ao final do dia, e é tudo de que você precisa para sobreviver.

— Se nada tem efeito, então por que se incomodar em fumar e beber? — Emily perguntou.

— Você é complicada, hein? Minha sétima esposa era assim. Uma camponesa vigarista, escrava da realidade — comentou Alabaster. — Suponho que bebemos e fumamos pelas mesmas razões que se faz isso em outros lugares. Temos que preencher nossos dias infinitos com alguma coisa.

Antes de se separarem para dormir, Emily admitiu a Alabaster que a pedra não tinha sido o presente:

— Era o poema sob a pedra.

— Um poema — Alabaster Brown riu. — Eu me perguntei o que era aquilo. Achei que era uma propaganda de cenouras. Várias de minhas esposas relataram que posso ser emocionalmente obtuso, mas espero que isso não atrapalhe a nossa amizade.

LIVRARIA PARA VENDA DE CARTÕES E JOGOS

Alabaster Brown, apesar de todas as suas peculiaridades, era uma das poucas pessoas com quem Emily sentiu que poderia conversar, e se tornaram visitas frequentes na casa um do outro.

— Sinto que não sou adequada para esta vida — confessou Emily. — Dediquei meses ao cultivo de uma única cenoura e não tenho tempo para ler. Deve haver algo mais do que a lavoura.

— Você não precisa ter uma fazenda — Alabaster comentou.

— Mas eu preciso, não? — disse Emily.

— Todo mundo aqui tem uma fazenda, e todo mundo aqui começa como fazendeiro. Temos mais plantações do que consumimos em Friendship. Por que não abrir uma loja na cidade em vez disso? — Alabaster perguntou. — Crie um nicho e negocie o

que precisa. Foi assim que comecei a fazer vinho. Ninguém aqui se importa com o que você fazia antes. Você pode ser o que quiser.

— Contanto que seja fazendeira ou dona de loja — disse Emily.

Ela estava grávida de cinco meses quando decidiu abrir a livraria. Friendship não tinha uma, e seria uma forma de Emily ler mais e plantar menos. Ela vendeu seu equipamento agrícola com cinquenta por cento de prejuízo e alugou a terra não utilizada para Alabaster. Emily alocou a maior parte do restante de seu ouro para a construção de uma lojinha na cidade. Ela nomeou a livraria de Friendship Livros.

O Editor entrevistou Emily sobre a abertura da loja para o *Friendship Mirror*.

— Nossos leitores vão querer saber por que você decidiu abrir uma... — o Editor vasculhou sua memória — ... uma livraria, é isso?

— Sou poeta nas horas vagas e uma ávida leitora — disse Emily.

— Sim, claro que *você é* — disse o Editor —, mas o que isso tem a ver com a vida diária e as dificuldades do povo de Friendship?

— Acredito que os mundos virtuais podem ajudar as pessoas a resolver problemas no mundo real.

— O que é “virtual”?

— É quase parecer como. Como você.

— Você fala por enigmas — disse o Editor.

No sexto mês de gravidez, Emily percebeu o motivo pelo qual Friendship não tinha uma livraria: não era uma cidade de leitores. Com as demandas da agricultura e dos presentes, o povo de Friendship tinha pouco tempo livre, e o pouco tempo livre que tinha não queria gastar lendo *Walden* à luz de velas.

No sétimo mês, ela estava prestes a fechar a loja — não possuía o entusiasmo necessário para converter não leitores em leitores — e talvez abandonar Friendship para sempre. Foi Alabaster quem sugeriu que ela expandisse seus negócios vendendo cartões comemorativos.

— Além dos livros, é claro — Alabaster completou.

— Fará alguma diferença? — Emily perguntou. — As pessoas gostam de cartões?

— Sim, acredito que sim. Existem numerosas cabeças de repolho para agradecer e aniversários para comemorar. — Quase como uma reflexão tardia, Alabaster acrescentou: — Você também pode vender jogos. Ler é uma tarefa árdua, mas ouvi dizer que há muito dinheiro a se ganhar com diversão.

Emily mudou o nome da loja para Friendship Livros, Papelaria & Jogos, e começou a estocar a loja com novos itens. Jogos de tabuleiro e artigos de papelaria provaram ser um pouco mais populares que os livros. Emily estava perpetuamente com dois corações ou menos, mas era capaz de ganhar a vida.

Uma noite, Alabaster encontrou Emily desmaiada nos degraus da frente da casa dela. Alabaster a despertou.

— É o bebê? — Alabaster perguntou.

Ela negou com a cabeça, mas não conseguia falar.

— Temo que você não esteja comendo o suficiente — comentou. — Dá pra ver claro como o dia que você se deixou ficar com poucos corações. — Então deu a ela uma lata de PioneerAde do seu inventário. — Beba.

— Tenho uma dor que só existe na minha cabeça — disse ela, depois que parte de sua vitalidade havia sido restaurada. — Tive isso a vida inteira. Mas, quando sinto essa dor, fico incapacitada por ela e tenho certeza de que não posso continuar vivendo.

Alabaster observou Emily.

— Acho que são seus óculos. São pequenos demais para o seu rosto. Você deveria ir à optometrista.

— E Friendship ao menos tem uma?

— Sim, o nome dela é dra. Daedalus, e sua loja fica a algumas portas da sua. Estou surpreso que você não tenha notado antes.

NOVA OPTOMETRISTA ACEITA NEGÓCIOS INTERESSANTES

Na manhã seguinte, Emily visitou a dra. Edna Daedalus, cujo escritório ficava, de fato, três portas depois da Friendship Livros Etc. Dra. Daedalus estava ocupada com outro paciente, então Emily passou o tempo olhando os produtos. Além dos óculos, o escritório possuía uma variedade de objetos de vidro em cores vivas: esculturas esquisitas e vidrarias mais úteis. Emily pegou um cavalo de cristal em miniatura para examiná-lo de perto.

— Brrrrrri! — Emily se assustou com o som do zurro. Ela descobriu que o barulho tinha vindo da médica. — Ela gostou de você — dra. Daedalus disse.

— Madame, este simulacro demonstra uma estranha semelhança com minha égua, Pixel — disse Emily. — Ela tem o mesmo exato tom de azul.

— É a sua égua, embora ela nunca tenha me dito seu nome. Está sempre esperando do lado de fora de sua loja. Sua égua e eu somos boas amigas — dra. Daedalus disse. — Pixel, você diz? Se escreve P-I-X-L-E?

— Não. P-I-X-E-L. Você é uma artista, dra. Daedalus — Emily comentou, e cuidadosamente devolveu o cavalo à coleção.

— Eu me divirto — disse ela. — Minha principal ocupação, é claro, é a fabricação de lentes. Suponho que seja por isso que você está aqui.

Emily olhou para a dra. Daedalus. Elas estavam vestidas de forma idêntica, no guarda-roupa típico dos mercadores de Friendship: saia preta, blusa com gravata preta. A dra. Daedalus era mais baixa que Emily, e sua pele era pálida e com tons de verdete. Seu cabelo cacheado era do mesmo preto índigo dos personagens de quadrinhos, e seus olhos redondos, sob óculos redondos, eram esmeralda e grandes. *Para desenhá-la*, Emily pensou, *eu precisaria de muitos círculos*.

— Seus olhos me lembram alguém que eu conhecia — disse Emily. — De onde você é?

— Não é essa a única pergunta que nunca devemos fazer por aqui? — dra. Daedalus questionou.

— Eu esqueço! Claro, nós duas nascemos no dia em que chegamos a Friendship!

Dra. Daedalus levou Emily para o escritório dos fundos, onde a médica fez Emily ler o quadro de acuidade visual e então iluminou os olhos dela com uma lanterna.

— Posso perguntar a origem do nome da sua égua? — dra. Daedalus disse. — Nunca ouvi o nome Pixel antes.

— É uma palavra de minha própria criação. Uma combinação de *pixie* e *axle* — disse Emily. — Pixel é rápida nas curvas e leve nos cascos.

— Pixel — repetiu a médica. — Que inteligente. Achei que tinha algo a ver com uma imagem minúscula.

— Eu inventei a palavra — comentou Emily. — Mas você pode inventar um segundo significado, se quiser.

— Obrigada — disse a médica. — Para resumir. *Pixel*. Definição um: Substantivo. Um animal veloz. Definição dois: Também substantivo. A menor parte de uma imagem em uma tela.

— O que é uma “tela”? — Emily perguntou.

— É o meu próprio termo para um pedaço de terra. É muito útil, por isso tenho a esperança de introduzi-lo no colóquio usual. Por exemplo, sua casa, na parte alta de Foglands, fica a três telas da casa de Alabaster Brown.

Emily e a médica sorriram uma para a outra, como se dividissem um segredo.

Elas tinham mesmo um segredo. O segredo era o prazer que se sente quando se descobre uma pessoa que fala a sua língua nativa.

— Você e Alabaster são amigos?

— Conhecidos — dra. Daedalus disse. — O grau dessas lentes está incorreto — dra. Daedalus disse. — Tenho dúvidas se esses

óculos foram feitos para você. Parece que vieram de um menu predefinido de opções estéticas, e óculos nunca deveriam ser obtidos dessa forma. Mesmo considerando que as mulheres passam por alterações na visão durante a gravidez, você precisará de um novo par. — A médica fez uma pausa. — Você está grávida, não está?

— Não — Emily disse. — O que te fez achar isso?

— Minhas desculpas, então! Eu não deveria ter presumido.

Emily riu.

— Estou realmente grávida de oito meses. O que quer que isso signifique em Friendship.

— O tempo é diferente aqui?

— Acho que você sabe que é.

— Me dê alguns dias...

— Seja lá o que “dias” signifique.

— Me dê alguns dias para fabricar um novo par de óculos. Você vai ver todos os pixels logo, logo.

— Este é um uso adequado de “pixel”? — Emily perguntou.

Dra. Daedalus disse:

— Acredito que sim. Neste contexto, “ver todos os pixels” significa ter uma boa visão.

— Isso constitui uma terceira definição, então. Quanto te devo?

— Talvez possamos fazer uma troca? — dra. Daedalus disse. — Sua placa diz que você também vende jogos. Já faz algum tempo que quero obter uma cópia do jogo Go. Às vezes é chamado de a versão chinesa do xadrez. Eu jogava com a minha babá quando criança e gostaria de jogar de novo. Você conhece esse jogo?

Emily tinha ouvido falar de Go, mas nunca tinha jogado nem visto uma edição à venda.

— Deixe-me ver se encontro. Será uma side quest interessante para mim. Pode levar várias semanas, se você não se importar em esperar.

— Seja lá o que “semana” signifique — dra. Daedalus comentou.

Por meio de seus canais habituais, Emily não conseguiu encontrar o jogo da dra. Daedalus, embora tenha localizado um livro intitulado *Jogos antigos para o prazer e a diversão*, em que a configuração básica do Go era descrita: um tabuleiro com uma grade de 19 × 19 quadrados e 361 pedras (181 pretas, 180 brancas). Emily decidiu fabricar a placa ela mesma. Derrubou uma sequoia e cortou a tábua da sua madeira. Adicionou uma gaveta secreta para armazenar peças, então esculpiu um intrincado padrão de óculos e o nome da dra. Daedalus nas laterais.

Quando ela voltou na optometrista, a médica não estava com um paciente, e sim trabalhando em uma pequena escultura de vidro de formato ainda indeterminado. De forma inesperada, Emily se sentiu vulnerável ao apresentar sua criação à dra. Daedalus.

— Se lhe for conveniente, pensei que poderia modelar as peças de vidro.

Dra. Daedalus fez uma pausa para analisar o tabuleiro.

— É um lindo tabuleiro. Ninguém terá algo parecido, e estou intrigada por esta proposta. Mas e se eu fizesse as peças escuras de vidro e as claras de pedra? Disseram que sua terra tem rochas em abundância.

Emily concordou em recolher as pedras, e a dra. Daedalus ofereceu a Emily sua mão.

— Estamos acordadas, então.

— É uma permuta imperfeita, dra. Daedalus — Emily se desculpou. — Temo tê-la sobrecarregado com uma parte desigual do trabalho.

— Não existem negócios perfeitos — disse a dra. Daedalus. — E a distração me será bem-vinda.

— Posso perguntar o que está fazendo? Não parecem ser óculos.

— Será um prêmio para a pessoa mais caridosa de Friendship — dra. Daedalus explicou.

— Como é escolhida a pessoa mais caridosa de Friendship? — Emily perguntou.

— Acredito que tem algo a ver com o número de presentes dados.

— Essa cidade... — comentou Emily, balançando a cabeça. — Eu sabia que essa troca de presentes era suspeita. Sempre senti que havia um motivo oculto para isso.

— Srta. Marks, esta é uma maneira bastante cínica de ver as coisas. Você acha que a promessa de um enfeite de vidro é motivação suficiente para uma pessoa ser caridosa o ano todo? — Dra. Daedalus terminou a escultura. — Sem querer depreciar meus talentos, suspeito que esta seria uma motivação bastante secundária. — Ela estendeu o coração para Emily. — Ainda está quente.

Por razões que ela não podia explicar a Daedalus, o coração de cristal comoveu Emily profundamente. Ela sentiu que poderia chorar, se lhe fosse possível chorar.

Naquela noite, ela escreveu um poema:

*Ó coração de cristal,
Adorável e imóvel:
Tanta beleza
Consequência
Deve ter*

Pela manhã, ela deixou o poema debaixo do saco de pedras na frente da loja da dra. Daedalus.

DOUTORA PROCURA JOGADOR

Em seu nono mês de gravidez, Emily se deparou com um anúncio no quadro de avisos de Friendship:

Doutora procura jogador, uma pessoa de intelecto aguçado, para partidas do jogo de estratégia Go. Regras do jogo serão ensinadas, se necessário. Por favor, chegue à minha casa em Verdant Valley, terça-feira à noite, às 20h.

Na terça-feira à noite, Emily montou em Pixel para ir a Verdant Valley. Estava, em teoria, ficando mais difícil montar em sua égua. Ela uma vez havia lido que as mulheres grávidas não deveriam andar a cavalo, mas ela tinha certeza de que aquelas regras não se aplicavam a ela.

Quando chegou, a dra. Daedalus estava esperando em sua porta.

— Bem-vinda, Estranha — dra. Daedalus gritou. A médica não parecia surpresa ao ver Emily, nem parecia surpresa que ninguém mais havia respondido a seu anúncio.

A casa da médica era de estilo espanhol, com telhado de telha vermelha. Buganvílias agarravam-se ao reboco, e havia duas árvores na frente.

— Sua casa e sua flora não são típicas de nossa região, doutora — observou Emily.

Ela convidou Emily para sua biblioteca, que tinha papel de parede impresso com ondas orientais. Ela serviu uma xícara de chá para Emily, então explicou o jogo para ela.

— As regras são simples — a médica disse. — Cerque as pedras do outro jogador com as suas próprias pedras. Dentro dessa simplicidade está uma complexidade quase infinita, e é por isso que é um favorito dos matemáticos e programadores. — A dra. Daedalus deu as pedras brancas para Emily e pegou as pedras pretas para si mesma.

— O que é um “programador”? — Emily perguntou.

— Um programador é um adivinho de resultados possíveis e um vidente de mundos invisíveis.

— *Minha nossa*. Isso é algo que eles fazem no lugar de onde você veio? — Emily perguntou.

— Sim. Venho de um povo supersticioso. — Dra. Daedalus fez uma pausa. — Mas não foi assim que conheci Go. Eu costumava me interessar por matemática, mas não tinha um dom para isso.

Emily perdeu a primeira partida, a segunda e a terceira, embora ela estivesse cada vez mais perto de vencer.

— Devo voltar para Foglands agora — Emily disse. — Acho que perdi mais do que o suficiente por uma tarde.

— Eu te acompanho — dra. Daedalus disse.

— É bem longe. Creio que a onze telas de distância, e o caminho é labiríntico. E, na verdade, eu vim a cavalo.

— Você não se preocupa em andar a cavalo durante a gravidez?

— Não especialmente — disse Emily.

— Você virá na próxima terça-feira, então? — a doutora perguntou.

— Se o tempo permitir, dra. Daedalus — Emily disse. — Posso chamá-la de Edna, ou mesmo Ed? Se vamos ser amigas, é longo dizer dra. Daedalus toda vez.

PARA UMA EXPERIÊNCIA SEM ANÚNCIOS,
FAÇA UM UPGRADE PARA A ASSINATURA PIONEERS
PREMIUM

— Eu preferiria ser chamada de Daedalus — a doutora disse.

— Isso elimina duas sílabas, então vou considerar uma vitória — Emily disse.

Elas jogaram no outono e no inverno. Emily melhorou de forma constante no Go e, em dezembro, venceu Daedalus pela primeira vez.

A barriga de Emily estava incrivelmente grande a essa altura, e Daedalus insistia em acompanhá-la até em casa.

— Por que uma pessoa escolhe viver na parte alta de Foglands?
— Daedalus perguntou.

— Combina comigo — disse ela.

— É uma resposta concisa. Devo admitir que estou curiosa sobre você? — disse Daedalus. — Gosto de entender o passado da mulher que me destruiu no Go.

— Daedalus, descobri que os relacionamentos mais íntimos permitem muita privacidade.

Daedalus não a pressionou e elas caminharam em silêncio por um tempo.

— Minha vida foi muito fácil por um longo tempo — disse Emily.
— Seria uma mentira fingir que sofri mais do que qualquer outra pessoa. Eu tinha um trabalho do qual gostava e era considerada boa. Mas meu parceiro morreu, e agora detesto meu trabalho, e tenho estado para baixo. Mais que para baixo, na verdade. Estive nas profundezas do desespero. Meu avô, Fred, alguém que eu adorava, morreu recentemente. Está começando a parecer que a vida é pouco além de uma série de perdas, e como você já deve saber, eu odeio perder. E suponho que vim para Friendship porque não queria mais estar no lugar onde morava e às vezes nem queria mais estar no meu corpo.

— O que você quer dizer por “parceiro”? Um marido ou uma esposa?

— Sim, de certa forma.

— Um ajudante?

— Sim.

Elas passaram por um campo em que cerca de uma dúzia de bisões americanos estavam pastando atrás de uma cerca. Uma placa na frente do campo dizia: NÃO ATIRE NOS BISÕES.

— Não me lembro de ter visto este campo antes — disse Emily. Ela foi até a cerca e deixou o bisão cheirar sua mão. — Quando eu era criança, vi tantos bisões mortos no Oregon Trail, e lembro de

ficar indignada. As pessoas os matam porque são lentos e fáceis de caçar, mas depois a carne apodrece.

— Sim — Daedalus disse.

— O mundo maior às vezes parece muito cruel para mim, então sou feliz por vivermos em um mundo em que os bisões são protegidos. — Emily virou-se para olhar para a doutora, mas como estavam quase em Foglands as brumas espessas fizeram com que mal pudessem se ver.

— Srta. Marks, gostaria de lhe fazer uma proposta.

— Continue.

— Se isso te ajudar, gostaria de ser uma parceira para você — Daedalus disse. — Sei que sou uma substituta imperfeita para quem você perdeu. Mas nós duas estamos sozinhas, e acho que podemos nos ajudar. As mágoas podem ser compartilhadas tão facilmente quanto jogos de Go. — Ela pegou a mão de Emily e se ajoelhou. — Eu gostaria de propor que você deixe Foglands e venha para Verdant Valley.

— Você quer dizer casamento?

— Não precisa ter um nome — Daedalus disse. — Pode ter um nome se você quiser que tenha.

— O que isso significaria, então? — Emily perguntou.

— Significa um jogo muito longo de Go, sem parar.

No passado, Emily tinha muitas razões para não querer se casar, entre elas sua crença de que o casamento era convencional e uma armadilha para as mulheres. Ela havia rejeitado dois compromissos em sua vida anterior, mas, nesta conjuntura, ela podia ver a facilidade de embarcar em uma direção diferente. Ela discutiu o assunto com Alabaster.

— Verdant Valley é mais fecundo, mas é lotado demais — disse Alabaster. — Você realmente gostaria de morar lá? Vai fugir de nabos de presente o tempo todo.

— Alabaster — Emily disse —, eu não vim aqui para discutir os méritos de viver no Valley.

— Qual é a sua objeção, então?

— Eu mal conheço Daedalus. Jogamos vários jogos de Go, é isso. Ela nem mesmo me permite chamá-la pelo nome.

— Ah, bem, se essa é a sua preocupação, eu não ligaria para isso. O mais importante é encontrar alguém com quem você deseja jogar. E, em todo caso, o casamento é um negócio mais prático aqui. Você junta os bens, e se não der certo, você separa os bens. Eu fiz isso...

— Doze vezes, eu sei.

— E não estou tão destruído.

— Isso me parece uma reviravolta, levando em conta o que me disse vários meses atrás. Você falou e falou sobre como era cansativo juntar e separar propriedade.

Alabaster deu de ombros.

— Existe um prazer na união de propriedades também, caso contrário, por que todos nós continuaríamos fazendo isso? “Prazer” pode ser uma palavra muito forte. Se não um prazer, digamos, um interesse. Isso desenvolve o enredo. — Alabaster olhou para a barriga, ainda crescendo, de Emily. — Quantos meses agora?

— Talvez onze. Não tenho certeza. Em breve, poderei rolar de Foglands para a cidade.

— Acho que você vive aqui há mais tempo que onze meses, e você estava grávida quando chegou. É possível que seu filho não nascido esteja *esperando* você se casar?

— Não, eu nunca poderia ter um filho tão convencional — disse Emily.

— Então é possível que seja uma força maior que a vontade da sua criança? Maior até que a biologia?

— De que força estamos falando?

— Do algoritmo. — Alabaster correu os olhos pela sala, como se estivessem sendo espionados, e então baixou a voz. — Você sabe, a força invisível, al-Khwarizmi, que guia todas as nossas vidas.

— Você é supersticioso.

— Talvez sim, mas e se o algoritmo não permitir crianças antes do casamento?

— Ah, pelo amor de Deus. Não posso acreditar que Friendship teria embutida tal moral convencional. E, de toda a forma, quem fez as regras deste mundo?

E, no entanto, naquela noite, Emily teve um sonho lúcido com a imagem de sua criança pixelada, presa em seu ventre pixelado. Ela amaldiçoou Alabaster por ter colocado essas noções tão provincianas em sua cabeça.

Nas próximas semanas, sem querer aceitar nem rejeitar a proposta de Daedalus, Emily a evitou completamente. O deslocamento parecia mais longo que nunca, e com a quantidade de peso que Emily estava carregando, ela esgotava seus corações muito rapidamente.

Quando a dra. Daedalus finalmente veio à loja, ela não mencionou a proposta.

— Eu fiz algo para você, Em — disse a doutora. — Eu chamo de portal Xyzzy. É para ajudá-la a viajar por Friendship.

A doutora instalou um portal que ia da loja de Emily para a casa dela, permitindo que ela pulasse a viagem de sua casa para a cidade. O portal era verde sálvia e tinha três pontos gravados na lateral:

∴

Emily analisou os pontos.

— Isso é um símbolo de “portanto” de cabeça para baixo?

— Quando os pontos são colocados dessa maneira, eles significam “porque”. Sei que a minha casa fica mais perto da cidade do que a sua. Se você decidir se casar comigo — a dra. Daedalus disse —, eu não queria que a conveniência fosse um fator na sua decisão.

Naquela noite, Emily mostrou o portal para Alabaster, que entrou nele, e então voltou um momento depois.

— Funciona — ele declarou. — Vou precisar de vinho. Não economize nos derramamentos. — Emily serviu grandes copos de vinho, e depois eles foram para a varanda.

— Bem, Emily, aquela doutorazinha estranha é romântica — disse Alabaster.

— É, suponho que sim.

— E o que é o amor, afinal? — disse Alabaster. — Exceto o desejo irracional de deixar de lado a competitividade evolutiva para facilitar a jornada de outra pessoa pela vida?

ANÚNCIO DE CASAMENTO

A srta. Emily B. Marks e a dra. Edna Daedalus se casaram por sua espontânea vontade, em uma cerimônia com a presença de seu pequeno círculo íntimo, incluindo Pixel, a égua azul, e Alabaster Brown, da vinícula. A srta. Marks carregava um buquê de uma dúzia de flores de vidro, feitas à mão pela dra. Daedalus. No meio do caminho da cerimônia, a neve começou a cair, embora a srta. Marks, que está grávida de dois anos, tenha relatado que não sentiu frio. Nos meses que antecederam as núpcias, o casal vinha jogando jogos de Go, e a srta. Marks relatou que o ímpeto para o casamento tinha sido o desejo de evitar a interrupção de seus jogos com um trajeto de onze telas no inverno.

Como presente de casamento para a srta. Marks, a dra. Daedalus criou um labirinto de cerca viva no jardim ao lado de sua casa. Quando perguntada por que decidiu fazer tal presente, a doutora respondeu de forma enigmática: “Fazer um jogo é imaginar a pessoa que está jogando.”

ANÚNCIO DE NASCIMENTO

Emily B. Marks e a dra. Edna Daedalus têm o orgulho de informar a chegada de seu filho, Ludo Quintus Marks Daedalus. A dra. Daedalus anuncia que o menino é saudável e tem área de 17 quadrados de pixels.

DOUTORA E A ESPOSA ESTÃO FELIZES; ENTEDIADAS

Mesmo depois do casamento e do nascimento do filho, Emily e Daedalus decidiram manter residências separadas. A doutora construiu um portal adicional entre suas casas, então não havia uma urgência real de juntar propriedades. O bebê, Ludo Quintus, cresceu acostumado a viver nos dois lugares.

LQ era um serzinho estranhamente feliz. Nunca chorou ou reclamou. Podia ser deixado sozinho por longos períodos de tempo. Ele não buscava a companhia de outras crianças, e parecia contente por estar sozinho. Em contraste com seu longo período gestacional, sua infância foi breve. Aos dois anos de idade, ele tinha o comportamento e o tamanho de uma criança de oito anos. LQ era uma criança tão fácil que, para Emily, às vezes parecia mais como um boneco do que um ser humano.

— Ele é mais fácil de cultivar do que uma cenoura — ela comentou.

A casa na parte alta de Foglands ficava à beira d'água, e assim que LQ tinha idade suficiente, Emily o ensinou a nadar. LQ pegou o jeito facilmente, e cada vez que saíam, ele queria nadar mais longe.

— Você deve sempre checar seus corações e certificar-se de não usar mais da metade deles, antes de voltar — Emily ensinou.

— Sim, mamãe — disse LQ.

LQ e Emily nadavam exatamente duas telas para fora, e então retornavam.

— Quantas telas tem o oceano? — LQ perguntou.
— Nove ou dez telas de profundidade — disse Emily.
— Como você sabe?
— Nadei até o fim.
— E o que tem no final?
— Uma espécie de neblina e depois um nada que é como uma parede. Você sabe quando chega lá.

LQ assentiu.

— É assustador?
— Não, não há nada a temer. É apenas o fim.
— Quero ver — disse LQ.
— Por quê?
— Não sei. Porque nunca vi.
— Um dia, quando você for um nadador melhor e tiver mais corações.

Naquela noite, quando LQ estava dormindo, Emily relatou esta conversa para Daedalus.

— O que você acha disso?
— Acho natural querer conhecer os limites do seu mundo — Daedalus disse. — Devemos encorajá-lo em suas explorações. Ele é uma criança forte e não pode se machucar muito. Devo pegar o tabuleiro de Go?

— Sim — Emily disse.

Na maioria dos aspectos, era um casamento comum, pontuado por partidas disputadas de Go. De fato, Emily sentia maior intimidade com Daedalus quando jogavam juntas.

Ela confessou a Alabaster:

— A vida deve ser mais do que trabalhar e nadar e jogar Go.
— O tédio do qual você fala... — disse Alabaster. — É o que a maioria de nós chama de felicidade.

— Acho que sim — disse Emily.

Alabaster suspirou.

— Este é o jogo, Emily.

— Que jogo? — ela perguntou.

Alabaster revirou seus olhos lilás.

— Você está feliz e está entediada. Precisa encontrar um novo passatempo.

— Já te contei que eu costumava construir motores? — disse Emily.

— Não, acho que não contou.

— Uma vez, construí um que fazia a luz do sol. E outro que fazia o nevoeiro.

— Impressionante. Eu não sabia que os motores tinham esses recursos criativos. Talvez você devesse voltar a fazer isso, então?

EVENTO ESPECIAL: GRANDE NEVASCA ASSUSTA FRIENDSHIP

No final de março, Daedalus foi às Falésias Eidéticas para realizar exames oftalmológicos para a escola do povoado.

— Leva um dia inteiro para chegar até as Falésias — Emily resmungou. — Se eles querem tanto óculos, por que não vêm até você?

— São trinta crianças, Em — Daedalus explicou. — E se fosse LQ que não enxergasse direito?

— Você tem o coração mole — disse Emily.

A nevasca começou pouco depois de Daedalus ter partido para as Falésias. Emily não se preocupou muito com a doutora porque o pior que podia acontecer em Friendship era alguém ficar sem corações. Mesmo se Daedalus fosse pega na tempestade, depois de um tempo a doutora iria recarregar e então voltaria para casa.

Três dias após a nevasca, Daedalus ainda não havia retornado. A neve tinha começado a derreter, então Emily deixou Ludo Quintus com Alabaster e foi a cavalo para as Falésias Eidéticas, onde informaram que Daedalus nunca havia chegado.

No quarto dia, o cavalo de Daedalus retornou ao estábulo no Valley sem sua dona.

Emily falou com o Editor, e, apesar de sua aversão a anunciar, ela lhe pediu para colocar um aviso no *Friendship Hutch* sobre o desaparecimento de Daedalus.

— Srta. Marks — disse o Editor —, há vezes em que as pessoas deixam nosso mundo sem explicação. Devemos...

— *Pular.*

No quinto dia em que Daedalus estava desaparecida, Emily procurou novamente. Dessa vez, tentou pegar apenas estradas em que ela nunca esteve antes. Isso a levou ao sudoeste da Friendship Desconhecida, onde a terra era barata e árida. Ela passou por vários ranchos, um aviário, um viveiro de plantas exóticas, uma loja de pianos, um spa, um pequeno parque de diversões, um museu dedicado à tecnologia antiga, um domador de cavalos, um fliperama, um cassino, um depósito de explosivos e outros negócios que eram muito grandes, anacrônicos ou esteticamente inapropriados para o centro da cidade. Ninguém que ela encontrou tinha visto Daedalus. No fliperama, um homem de terno branco sugeriu que ela tentasse as cavernas, pois as pessoas às vezes se refugiavam nelas.

— É difícil encontrar a entrada — ele avisou. — Algumas pessoas dizem que elas se movem.

Ela circulou o perímetro da montanha. O sol estava se pondo, mas ainda havia luz. Emily tinha quase desistido quando ouviu uma voz esganiçada chamando:

— Estou aqui.

— Estou indo! — ela respondeu.

Ela virou Pixel e elas voltaram bem devagar. Ela avistou um lugar estranhamente brilhante nas rochas. Desmontou da égua e caminhou pela nebulosa para dentro da caverna. Lá estava Daedalus, quase morta, a mão direita em um tom de preto perturbador. Daedalus disse que seu cavalo se assustou e a

derrubou, assim que a nevasca começou. Ela havia entrado na caverna para abrigo.

— Eu acho que posso ter machucado a mão — Daedalus disse antes de desmaiar.

Emily cuidou de Daedalus durante a recuperação. Em pouco tempo, ficou claro para Emily que, para Daedalus sobreviver, sua mão precisaria ser amputada. Daedalus disse que preferia estar morta do que viver sem a mão, ao que Emily respondeu que ela estaria morta se tivesse as duas mãos. A amputação não poderia ser evitada.

A recuperação foi curta fisicamente, mas longa emocionalmente. Daedalus estava bastante desanimada e se recusava a sair de casa ou até de seu quarto. Por um tempo, ela não falou nem viu Ludo Quintus.

— Eu realmente não sabia que isso poderia acontecer aqui — disse Emily.

— Você deveria me deixar — Daedalus disse. — Agora sou uma pessoa inútil. Nunca mais poderei fazer lentes.

— Acho que não é possível eu te deixar — disse Emily.

— Então eu vou te deixar. Vou nadar até o fim do oceano e nunca voltar.

— Com quem eu jogaria Go? — Emily perguntou.

Ela montou as peças em uma mesa ao lado da cama de Daedalus.

— Eu não quero jogar — Daedalus disse. Mesmo assim, quando Emily colocou a primeira pedra branca no tabuleiro, Daedalus não pôde deixar de colocar a preta em seguida. Todas as tardes, Emily movia o tabuleiro de Go para um pouco mais longe da cama de Daedalus. Desta forma, Daedalus juntou-se ao mundo novamente, embora ela não aceitasse sair de casa ou retornar à prática da optometria.

Várias semanas depois, Emily veio até Daedalus com uma proposta.

— É quase Natal, e estava pensando no quanto eu gostei de fazer aquele tabuleiro de Go para você. Pensei que poderíamos fazer jogos para outras pessoas em Friendship. Mesmo sem a mão, tenho certeza de que você poderia criar as peças, porque sua fabricação requer menos precisão que a fabricação de lentes, imagino. LQ já está mais velho e apto a ser seu aprendiz. Eu poderia fazer os tabuleiros, e nós poderíamos vender nossos produtos para o Natal. O que você acha?

— Acho que você está me tratando com condescendência — Daedalus disse. — Mas acho que eu poderia tentar.

Elas fizeram conjuntos de damas chinesas, damas, xadrez e Go. Os jogos, com seus tabuleiros esculpidos e peças feitas à mão, sob medida, eram objetos de arte. Batizaram a empresa de Daedalus & Marks Jogos. Os jogos foram um grande sucesso, e elas venderam todos os tabuleiros que criaram.

— Estava com saudade de fazer jogos — disse Emily.

— Você já os fez antes? — dra. Daedalus perguntou.

— Sim, com meus irmãos, quando eu era menina. Não são o tipo de jogo que você entenderia.

— Me conte sobre um deles.

— Um dos jogos era sobre uma criança que se perdeu no mar.

— É difícil imaginar isso em um tabuleiro — a dra. Daedalus admitiu.

Emily apontou para a grade do tabuleiro Go.

— Imagine que este tabuleiro é um mundo, e cada um dos lugares onde as linhas se encontram é uma subdivisão desse mundo. E imagine que cada uma dessas peças de Go representa uma pessoa.

— O que as suas mãos são nessa metáfora? — Daedalus perguntou.

— Minha mão direita é a criança perdida. E minha mão esquerda é Deus.

Daedalus estendeu a mão sobre a mesa, mas não conseguiu tocar Emily do jeito que queria.

— Eu te amo — Daedalus disse. — É difícil para mim dizer isso, porque às vezes parece que não é suficiente.

Na manhã de Natal, Daedalus e LQ presentearam Emily com um jogo de tabuleiro especial que eles fizeram. O tabuleiro parecia uma estrada, e os pedaços de vidro eram pequenos vagões cobertos. Havia também um dado poliédrico e um baralho de cartas. Do lado do tabuleiro, Daedalus havia esculpido o nome de seu filho, Ludo Quintus.

— Também é o nome deste jogo — Daedalus disse.

— Como se joga *Ludo Quintus*? — Emily perguntou.

— É fácil, mamãe — disse LQ. — Você pode ser um fazendeiro, um comerciante ou um banqueiro. E você tem que tentar ir de Massachusetts para a Califórnia. Mas, nas cartas, há muitos obstáculos.

— Por que se chama *Ludo Quintus*? — Emily perguntou.

— Porque esse é o meu nome! — disse LQ. — E porque a mãe diz que Ludo significa “jogo” em latim.

Daedalus tinha sido responsável pela escolha do nome de seu filho, e por mais estranho que pareça, Emily nunca tinha pensado muito no significado de Ludo Quintus.

— O que Quintus quer dizer? — Emily perguntou, embora ela estivesse razoavelmente certa de que já sabia.

— Quinto — Daedalus disse, depois de um segundo. — Quinto jogo.

PIONEERCHAT

Você está agora em um bate-papo privado com daedalus84.

EMILYBMARXX: É você?

DAEDALUS84: Sim, é sua amada esposa, dra. Edna Daedalus.

EMILYBMARXX: Pare com essa bobagem. Samson, é você? Fale a verdade, pelo menos uma vez na sua vida.

DAEDALUS84: Sim.

EMILYBMARXX: Como você me encontrou?

DAEDALUS84: Te encontrei? Eu construí este lugar pra você. Pioneers é um pacote de extensão temática do Mapleworld. Eu fiz ele se parecer com Oregon Trail porque eu sabia que você iria gostar.

EMILYBMARXX: Era uma armadilha?

DAEDALUS84: Não, não foi nada disso. Depois da morte do Marx, eu queria fazer coisas que me lembrassem dos velhos tempos, de você. Eu esperava que talvez você entrasse no Pioneers, mas não sabia se você faria isso. E, quando descobri que você era Emily B. Marks, tive que ser seu amigo. Você parecia tão solitária. Vivendo sozinha nos lugares mais distantes de Friendship.

EMILYBMARXX: Seja como for, essas identidades devem ser privadas. Também não me inscrevi com um endereço de e-mail de identificação, mas você já deve saber disso. Você usou meu endereço IP?

DAEDALUS84: Sim.

EMILYBMARXX: Eu te disse para me deixar em paz. Você não consegue respeitar nenhum dos meus pedidos?

DAEDALUS84: Eu estava preocupado com você.

EMILYBMARXX: Você me enganou.

DAEDALUS84: Te enganei como?

EMILYBMARXX: Você invadiu minha privacidade. Fingiu ser um desconhecido.

DAEDALUS84: Não. Eu fui eu mesmo. Exceto pelo nome e alguns detalhes, eu fui exatamente eu mesmo. E você, você mesma. E acho que você já sabia havia muito tempo. Talvez não quisesse admitir.

EMILYBMARXX: Você sabe que vou ter que sair de Friendship agora. Você sabe disso, certo?

DAEDALUS84: A morte de Marx não aconteceu apenas com você. Ele era meu amigo. Ele era meu sócio. Era nossa empresa. Essas coisas aconteceram com nós dois.

EMILYBMARXX:

DAEDALUS84: Sinto sua falta, Sadie. Eu quero fazer parte da sua vida... Um erro que cometi no passado. Não existe pureza em suportar a dor sozinho.

emilybmarxx saiu do chat.

∴

Emily caminhou pela paisagem familiar de Friendship. Antes parecia bonita e reconfortante, mas agora parecia obviamente artificial.

Ela montou em Pixel e desceu a colina até a casa de Alabaster.

Alabaster atendeu a porta e convidou Emily para entrar. Ela confessou que achava que teria que deixar Friendship em breve.

— Edna não é quem ela diz ser — explicou Emily.

— Algum de nós é? — Alabaster perguntou.

— Mas acontece que ela é alguém que eu conhecia antes, e isso estraga o jogo para mim.

Alabaster assentiu.

— O que eu acho que você deveria considerar — Alabaster aconselhou — é como é raro encontrar um companheiro de jogo, neste mundo ou no outro.

Emily olhou para Alabaster, para seus olhos lilás e seus cabelos lilás.

— Sam?

— Quem é Sam? — disse Alabaster.

— Você também é o Sam? — disse Emily.

Alabaster ficou de joelhos.

— Sadie.

A figura de Emily desapareceu da casa de Alabaster.

Uma caixa de texto apareceu na tela:

Emily deixou Friendship.

O MENINO CHEGA AO FIM

Alguns dias, meses ou anos depois, Emily logou novamente para dar uma olhada em LQ. Ele havia envelhecido três anos durante a ausência dela, e era agora um menino robusto de onze anos.

— Mamãe, onde você esteve? — LQ perguntou. — Mamãe e eu ficamos preocupados com você.

— Você gostaria de dar um mergulho? — Emily perguntou.

Emily e Ludo nadaram suas duas telas habituais. LQ perguntou se ele poderia continuar nadando, e Emily pensou por um momento.

— Por que não? Você está bem maior agora.

Eles nadaram até chegarem ao fim do oceano.

— É tão tranquilo aqui no final — disse LQ.

— É mesmo — Emily concordou.

— Mãe — disse LQ. — Estou preocupado. Acho que não tenho corações suficientes para voltar.

— Não se preocupe, querido. Você não é real, então não pode morrer.

TESTAMENTO DE COMERCIANTE LOCAL

Durante a grande nevasca de 2008, enquanto procurava por Daedalus, Emily tinha encontrado um rancho na parte ainda não descoberta de Friendship. A placa do rancho, coberta de gelo, dizia, DOMADOR DE CAVALOS, e uma placa menor, embaixo dela, ESCOVAÇÃO, FERRADURAS, DOMAÇÃO DE CAVALOS E OUTROS

SERVIÇOS DE NATUREZA EQUESTRE. NENHUM CAVALO É DIFÍCIL DEMAIS. Ela estava ocupada na época com um mistério mais urgente e por isso não tinha parado.

Meses mais tarde, mesmo depois de ter cessado a comunicação com Daedalus, a placa permaneceu em seus pensamentos. O nome sugeriu um lugar que ela conheceria quando jovem ou, talvez, um sonho que teve. Por volta de seu último dia em Friendship, ela decidiu que era hora de ver o que havia além daqueles portões. Mesmo que fosse uma placa que não significasse nada, o mínimo que ela podia fazer era colocar ferraduras em Pixel antes de deixar Friendship para sempre.

Quando ela diminuiu o zoom para o mapa maior, ela viu que o local do Domador de Cavalos não estava marcado, e demorou muito retrocedendo e circulando por estradas sinuosas até achar o local novamente. Quando ela e Pixel enfim passaram pelos portões, o sol estava se pondo.

Emily atravessou um bosque de árvores frutíferas e depois desceu um longo caminho de pedras, passando por estábulos e campos, e nos fundos do rancho, chegou a uma casa branca de telhado em A, quase como uma igreja. Ela desmontou Pixel e tocou a campainha. Um homem com um chapéu de cowboy branco atendeu a porta. Ele estava na casa dos sessenta, visivelmente mais velho do que quase todo mundo em Friendship; de pernas um pouco tortas, condizente com alguém que passou a maior parte de sua vida sobre um cavalo; nada encurvado. Sob o chapéu, tinha uma mecha de cabelos grisalhos espessos. Ele parece, ela pensou, com o pai, Ryu. O NPC tirou o chapéu para ela.

— Olá, peregrino. Problemas com o cavalo?

Emily explicou que seu cavalo precisava de ferraduras, e eles discutiram preços de materiais e ferraduras antes de chegar a um acordo. O NPC ofereceu a mão, e ela o beijou na bochecha.

— Você não vai conseguir um preço mais baixo dessa forma — disse ele.

— Sinto sua falta.

— Ah, senhora, assim está me fazendo corar.

— Qual é a sua parte favorita da *A Ilíada*?

— O que é *A Ilíada*?

Ele fez uma pausa, tirou o chapéu e um segundo depois, como se estivesse possuído, o NPC se transformou em uma versão diferente de si mesmo.

— “Então primeiro veio Andrômaca, sua esposa, e exclamou: ‘Esposo em flor troncado, viúva me abandonas, o filhinho que em mim geraste por desgraça dele!... Dos parentes, Heitor, é grave a pena; mas a dor que me punge é ainda mais crua. Ah! moribundo a mão nem me estendeste, nem adeus me disseste e os bons conselhos, que dia e noite em pranto eu recordasse!’”

Quando terminou, ele se curvou e colocou o chapéu na cabeça.

— Foi bom ver você — disse Emily.

— Volte quando quiser, mocinha.

Emily achou a troca com o NPC insatisfatória, mas a maioria dos encontros com NPCs eram assim.

E, no entanto, se não fosse o Domador de Cavalos, Sadie talvez nunca tivesse decidido colocar os assuntos de Emily em ordem.

Uma das inovações de Sam em *Pioneers* foi a forma como um jogador poderia sair do jogo. Sam não gostava do jeito que um jogador, mesmo alguém que tinha habitado Mapleworld por anos, poderia simplesmente desaparecer. Um morador poderia um dia decidir nunca mais fazer login. Era mais saudável, Sam achava, permitir a possibilidade de uma pessoa querer sair de um jogo. Não importa a qualidade de um MMORPG, os jogadores acabavam indo embora. Começavam a jogar outros jogos, visitavam outros mundos, às vezes até o real. Quando Sam construiu *Pioneers*, ele expandiu a categoria de Cerimônias para incluir divórcios, testamentos e funerais.

O Editor leu o testamento de Emily: “Meu filho amado, Ludo Quintus, nadou em busca do fim do mar, e suspeito que vai

continuar explorando por muitos anos vindouros. Eu sou apenas o avatar de uma mulher mortal, e desde a ausência de LQ, tenho sido atormentada por graves problemas intestinais. Só posso pensar que é meu corpo dizendo que não quero mais viver sem LQ. Por isso, decidi deixar Friendship. Para Alabaster Brown, deixo minha fazenda, minha loja e tudo que há nelas. Para minha esposa, dra. Daedalus, deixo meu cavalo, Pixel, e a miniatura de vidro dela. Gostaria de acrescentar que não me arrependo inteiramente do tempo que passei em Friendship, nem me arrependo do tempo que passei com a dra. Daedalus. Guardo ressentimento por suas farsas constantes — ela sabe muito bem o que fez —, mas sempre me lembrarei daquelas noites jogando Go com muito afeto. Quando cheguei aqui, eu estava tão vazia de corações quanto sempre estive, e o tédio de Friendship e a bondade de seus não estranhos me deu vida. Sou grata por ter chegado a um lugar tão gentil como este, onde um bisão pode ter certeza de uma travessia segura.”

O Editor dobrou o testamento.

— Ela fala em enigmas — comentou.

Uma lápide para Emily foi colocada no Cemitério de Friendship. A inscrição dizia:

EMILY MARKS DAEDALUS
1875–1909
ELA MORREU DE DISENTERIA.

X

PESOS E ANDORES

— Mas, Sadie, seja honesta consigo mesma. Em algum nível, você devia saber que era ele — disse Dov.

Em uma certa idade — no caso de Sadie, trinta e quatro — chega um momento quando a vida consiste principalmente em fazer refeições com velhos amigos que estão passando pela cidade. Dov e Sadie estavam tomando um brunch no Cliff's Edge, em Silver Lake. O restaurante parecia uma casa na árvore — uma enorme figueira, que lembrava as Ents dos livros de Tolkien, ficava no meio dele, e as mesas estavam em plataformas de madeira em camadas que cercavam a árvore. Os garçons que trabalhavam no restaurante eram conhecidos por sua força épica na panturrilha e seus feitos de equilíbrio. Sadie tinha pensado muitas vezes que trabalhar como garçom no Cliff's Edge era como ser um personagem de videogame em uma fase maçante de um jogo de plataforma. Enquanto Dov falava, a árvore chamou a sua atenção, e ele agarrou um de seus galhos grossos e lisos.

— Esse é o lugar mais californiano em que já estive. Eles devem achar que nunca vai chover — disse Dov.

— Nunca chove — disse Sadie.

— Você acha que o restaurante foi construído em torno desta árvore? — Dov perguntou.

— Acho que teria que ter sido — disse Sadie.

— Mas a árvore poderia ter sido trazida para cá — disse Dov.

— É uma árvore tão grande. Difícil imaginar alguém transportando uma árvore tão grande.

— Sadie, você está na Califórnia. É um deserto. Literalmente nada deveria estar aqui. Se alguém tem o sonho de fazer um restaurante que parece uma casa na árvore, os californianos fazem acontecer. Eu amo a Califórnia pra caralho.

— Achei que você odiasse a Califórnia.

— Quando eu disse isso? — Dov perguntou.

— Quando a gente terminou. Lembro muito bem de ser presenteada com todas as formas apocalípticas como eu ia morrer aqui.

— Ah, bem, eu só falo merda. Eu não queria que você fosse embora. Vamos perguntar ao garçom sobre a árvore quando ele vier — disse Dov. — Marx foi esperto quando mudou a Jogo Sujo pra cá. Se eu tivesse um pinga de bom senso, teria seguido você quando foi embora, ficado de joelhos, implorado para reatar.

— Você não é do tipo que fica de joelhos — disse Sadie.

Quando o garçom veio anotar os pedidos, Dov perguntou a história da árvore. O garçom disse que trabalhava havia pouco tempo no restaurante, mas que iria perguntar ao gerente.

— Sério — disse Dov. — Você devia saber que era ele.

Sadie balançou a cabeça.

— Sabia e não sabia. Eu acho que é como quando você está assistindo a um programa de *true crime*. As pessoas sempre pensam que os policiais são ruins. Como eles não viram quem era o assassino quando havia tantas pistas apontando nessa direção? Mas você, o espectador, está olhando do ponto de vista de quem sabe a solução. Não é tão óbvio se você está caindo de paraquedas na situação, e está escuro, e tem sangue em toda parte.

Dov balançou a cabeça.

— De todos os jogos do mundo, como você acabou jogando um jogo casual insípido como *Pioneers*?

— Bem, ao contrário de você, eu jogo todo o espectro de jogos, e esse tinha elementos que me atraíram.

— Tipo?

— Eu tinha ouvido falar que era um jogo de mundo aberto, de coleta de recursos com um componente social. Ouvi dizer que tinha sido vagamente inspirado em *The Oregon Trail*, *The Sims* e *Harvest Moon*, então quis jogar. Sam provavelmente sabia que eu seria um alvo fácil.

— Você sempre teve uma fixação imatura por *The Oregon Trail*.

— Sim, Dov. É perfeitamente possível para mim amar um jogo que você não curte.

— Então, Sam constrói um MMORPG para atrair um jogador? Brilhante. Louco, mas brilhante. — Dov balançou a cabeça.

— Não, ele disse que construiu o jogo porque o fazia lembrar dos jogos que jogávamos juntos quando éramos crianças.

— Jogos de agricultura e recursos são infinitos.

— São. Tenho certeza que *Pioneers* performou bem financeiramente. — Sadie fez uma pausa. — E, bem, não vou mentir. Depois da morte de Marx e tudo que se seguiu, eu realmente ansiava por algo exatamente como o que Sam fez. Mas acho que Sam observou para ver se eu iria entrar. E, assim que entrei, ele criou uma série de identidades para me manter jogando.

— Qual era o enredo?

— Ai, Deus. Era um romance ridículo. Eu era Emily Marks, uma mulher grávida com um passado sombrio, e ele era, escuta só, dra. Edna Daedalus, a optometrista da cidade.

— Parece incrivelmente excitante.

— Era mais terno e triste.

— Dra. Daedalus! Vamos, Sadie. Como você poderia não saber que era ele?

— Bem, ele era ela, por exemplo.

— Por que você acha que ele fez isso?

— Talvez para disfarçar, eu não sei? Talvez seja uma coisa tipo Walt Whitman: “Há multidões dentro de mim.” Você sempre joga com o mesmo gênero? — Ela sabia, por experiência, que quando dada uma opção, Dov sempre escolhia o personagem feminino. —

Mas, depois de um tempo, eu sabia que era ele. Talvez eu sempre tivesse sabido, mas não aceitei. Ele continuou deixando, em retrospectiva, pistas óbvias. Em determinado momento, Edna perde uma das mãos.

— A vida no Velho Oeste é difícil.

— Brutal — disse Sadie. — Ela não sabia se algum dia faria lentes novamente.

Dov balançou a cabeça.

— Eu amo jogos pra caralho. E agora?

— Ainda não estamos nos falando.

— Quer dizer, você ainda não está falando com ele.

— Acho que é isso que quero dizer.

— Sadie, pelo amor de Deus, por quê?

— Porque ele me enganou.

Mas, é claro, havia mais do que isso.

— Ah, ter os padrões de Sadie Green.

— Disse o homem que me algemou na cama — disse Sadie.

— Ao meu favor, eu fiz isso, e você ainda toma brunch comigo sempre que estou em Los Angeles — argumentou Dov. — E você não era minha aluna quando fiz isso. Tenho certeza.

— Quais são meus padrões e o que isso tem a ver com o fato de eu e Sam não estarmos nos falando?

— Sadie, quantos anos você tem?

— Trinta e quatro.

— Você tem idade suficiente para não ser mais tão jovem. Só os jovens têm padrões tão elevados. As pessoas de meia-idade...

— Como você — Sadie completou.

— Como eu — admitiu Dov. — Tenho quarenta e três. Não vou negar. — Ele bateu no peito. — Mas ainda sou sexy.

— Você é razoável.

Ele dobrou o braço, mostrando os bíceps.

— Sente esse músculo, Sadie. Esse músculo é razoável?

Ela riu.

— Prefiro não.

Mas ela apertou o braço dele mesmo assim.

— Impressionante, certo? Estou levantando mais peso do que vinte anos atrás.

— Parabéns, Dov.

— Entro nos jeans que usei no ensino médio.

— O que é útil para namorar garotas do ensino médio.

— Eu nunca namorei uma garota do ensino médio — disse Dov.

— A não ser quando eu estava no ensino médio. Meninas da faculdade, sim. Adoro elas. Não me canso delas.

— Como você nunca foi demitido eu não sei.

— Porque sou um ótimo professor. Todos me adoram. Você me adorava. Mas voltando ao que eu estava dizendo, as pessoas de meia-idade...

— Essas almas amaldiçoadas desgastadas pelas inevitáveis concessões da vida, você quer dizer?

— Aqui está uma coisa para admitir a si mesma, se conseguir: nunca vai existir uma pessoa que signifique tanto para você quanto Sam. Então você deveria esquecer essas bobagens...

— Não são só bobagens, Dov.

— Você deveria esquecer suas queixas perfeitamente legítimas, então. Encontre o misterioso Daedalus, aperte a mão dele...

— A misteriosa Daedalus.

— Aperte a mão *dela* e volte para o negócio sério que é jogar e fazer jogos juntos.

O garçom veio e colocou a comida na mesa.

— O gerente disse que essa árvore está aqui há setenta anos — disse ele antes de partir.

— Ah, então temos nossa resposta — disse Dov. — O restaurante foi construído para a árvore. Obrigado.

Dov acrescentou molho picante à sua shakshuka.

— Como você sabe que precisa de molho picante? Você não provou.

— Eu me conheço. Gosto de tudo apimentado. No que você está trabalhando agora, afinal?

— Nada de importante — disse Sadie. — Levo minha filha para a creche. Tento manter a sanidade.

— Não gosto disso. Você deveria estar trabalhando.

— Sim, vou trabalhar um dia. — Ela mudou de assunto. — O que traz você a Los Angeles?

— Algumas reuniões, como sempre — disse Dov. — O diretor de algum filme baseado em um brinquedo da Disney está interessado em adaptar *Dead Sea* para o cinema. — Dov largou o garfo para fazer o movimento de uma punheta com a mão. — Não vai acontecer. Além disso, estou me divorciando.

— Lamento ouvir isso — disse Sadie.

— Inevitável — disse Dov. — Eu sou horrível. Eu nunca teria um relacionamento comigo. A única coisa boa é que não adicionamos filhos na bagunça dessa vez.

— O que você vai fazer agora? — Sadie perguntou.

— Voltar para Israel. Ver meu filho. Telly está com dezesseis anos agora, acredita? Trabalhar em um novo jogo. — Dov levou um momento para comer seu shakshuka, e deixou gema e molho de tomate cair em sua barba. — Ah, sim, era isso que eu queria te perguntar. Já que você está entre jogos no momento, teria algum interesse em lecionar no meu lugar no MIT por um semestre? Fico feliz em colocar seu nome na roda, se for algo que te interessar.

— Me deixa pensar sobre isso — disse Sadie.

— Você quem sabe.

— Quando eu me inscrevi para a sua aula, me perguntei o que fez você querer ensinar.

— Porque ensinar é maneiro pra caralho.

— É?

— Claro. Quem não ama filhotes? E vez ou outra, em muito tempo, uma Sadie Green aparece e te impressiona pra caralho. —

Ele jogou a cabeça para trás e sua cadeira oscilou por um momento.
— Bum!

Sadie sentiu-se corar. Ela ainda sentia um prazer vergonhoso ao receber os elogios de Dov.

— Você fala muito palavrão.

No final do brunch, Sadie levou Dov de volta ao seu hotel na baía das colinas de Hollywood. Ele a beijou na bochecha antes de sair do carro.

— Sei que sou de meia-idade — disse Dov. — E sem noção. E, aparentemente, não tenho ideia do que as mulheres querem. Duas vezes divorciado etc. Mas tenho que te dizer. Para mim, construir um mundo inteiro para alguém parece uma coisa romântica. — Dov balançou a cabeça. — Sam Masur, aquele garoto fodido e romântico.

2

O Seminário de Jogos Avançados acontecia uma vez por semana, às quintas-feiras, de uma às quatro. Sadie não mudou o formato de quando ela foi aluna do seminário, dezesseis anos antes. A cada semana, dois dos oito seminaristas traziam um jogo, um minijogo ou uma parte de um jogo mais longo, o que fosse possível de ser programado de forma viável, dadas as limitações de tempo. Os outros alunos jogavam e depois avaliavam. Eram responsáveis por fazer dois jogos durante o semestre.

A diferença de quando Sadie fez a aula era que cinquenta por cento dos alunos eram mulheres, ou pelo menos se identificavam como tal.

Sadie expôs suas expectativas para a aula.

— Eu não me importo com qual linguagem de programação vocês usam, mas fico feliz de dar conselhos sobre elas. Não me importo se usarem uma engine de jogo, mas acho que é bom que compreendam o que é preciso para construir uma. Eu não me

importo com o tipo de jogo que vocês vão fazer. Jogos bons e jogos ruins não são exclusivos de nenhum gênero. Jogos casuais brilhantes são criados o tempo todo, mesmo que as pessoas pensem em jogos casuais como uma forma menor de jogo. Eu mesma gosto de todo tipo de jogo. Existem ótimos jogos a serem criados para celulares, assim como existem ótimos jogos a serem feitos para PCs e consoles. Não espero que o trabalho de vocês seja especialmente bem-acabado. Espero que todos nós sejamos sinceros e tratemos uns aos outros com respeito. É preciso muita coragem para lançar um jogo. Como designer, provavelmente tive mais fracassos do que êxitos. E a única coisa que eu não sabia quando tinha a idade de vocês era o quanto eu ia fracassar. Desculpe se essa é uma observação deprimente para encerrar meu discurso introdutório. — Sadie riu. — Mas, sim, vocês, definitivamente, vão fracassar. Tudo bem. Eu absolvo vocês com antecedência. Essa aula não vai receber notas, então você só precisa ter um pouco mais de sucesso do que fracassos para passar.

A turma riu da piada de Sadie. Nos momentos cruciais que acontecem no início de qualquer aula, ela conseguiu fazer os alunos saberem que estava do lado deles.

Uma garota de cabelos e olhos escuros chamada Destiny disse:

— Você desenvolveu *Ichigo: Ume no Kodomo* nesta classe, não foi?

— Título japonês, impressionante. Com meu parceiro, Sam...

— Mazer, certo? — Destiny conhecia bem o currículo de Sadie.

— Mazer estava nesta aula também? Sei que ele estudou em Harvard, mas estudantes às vezes fazem aulas nas duas, não é?

— Mazer não fez esta aula. Como designer de jogos, ele é completamente autodidata. E eu fiz *Ichigo* depois que fiz essa aula. Os jogos que fiz para o seminário eram mais simples. É muita coisa programar dois jogos em um semestre, sozinha.

Destiny assentiu.

— Eu amo *Ichigo*. Sério, era meu jogo favorito quando eu era criança. Vocês vão fazer um *Ichigo III*?

— A gente já falou sobre isso, mas duvido que aconteça — Sadie respondeu. — Bom, então, de volta à primeira pergunta de Destiny, eu trouxe um jogo que fiz para esta aula. Chama-se *Solution*. Já que estou pedindo a vocês para ficarem vulneráveis, imaginei que o mínimo que podia fazer era mostrar o tipo de coisas que eu fazia quando tinha a idade de vocês. Os gráficos são antigos, mas joguem e me digam o que acham. Tenham em mente que eu tinha dezenove anos e que isso era o melhor que dava para fazer em 1994 em cerca de quatro semanas, sem gastar dinheiro. Além disso, acho importante dizer que o jogo foi inspirado pela minha avó.

Sadie enviou a todos um link para *Solution*.

A classe abriu seus notebooks e começou a jogar a juvenília de Sadie. Ela jogou alguns níveis também. O jogo estava tecnicamente obsoleto, mas ela ainda achava que o conceito era forte.

À medida que os alunos começaram a descobrir o segredo de *Solution*, emitiram sons apropriados de indignação. Depois de uma hora, Sadie encerrou o tempo de jogo.

— Me digam o que acham — Sadie pediu. — Quero que vocês sejam sinceros, eu aguento. Vamos começar com a estética do jogo.

Eles criticaram todos os aspectos do jogo: o visual, o som, os controles, o ritmo. Sadie os incentivou a serem implacáveis e descobriu que gostava de se defender e de explicar as limitações de 1994. Em geral, a turma gostou dos gráficos em preto e branco, embora um menino de boina tenha perguntado a Sadie se *todos* os jogos eram em preto e branco em 1994. O nome dele era Harry, e Sadie fez questão de gravar seu nome. Ela não seria como Dov. Ela iria aprender os nomes de todos os alunos na primeira semana.

— Não, Harry — Sadie disse —, nós realmente tínhamos cores em 1994. Foi uma escolha estética. Algo que aprendi é que, quando você não tem muitos recursos, precisa ser ainda mais rigoroso com seu estilo. Limitações podem ser estilo, se você fizer essa opção.

— Foi o que eu pensei — disse Harry. — Na verdade, eu não achava que todos os jogos de 1994 eram em preto e branco. O que eu quis dizer é: isso era comum?

Sadie fez uma anotação na lista de chamada: *Harry preto e branco*.

— Gostei muito do jogo — comentou Destiny (*Ume no Destiny*). — Gostei da ideia, e gosto que o jogo seja político. Mas, se eu tivesse uma crítica, é que o jogo é muito niilista. Depois que você descobre o que a fábrica está fazendo, o jogo é meio que... — Destiny procurou pela palavra certa — ... bem, repetitivo, eu acho. Ele devia passar para uma parte diferente do jogo em vez disso.

— Sabe, Destiny, você não é a primeira pessoa a dizer isso. Muito astuto, e acho que, se eu tivesse mais tempo, teria feito exatamente o que você disse. Mas, às vezes, você tem que fazer o jogo no tempo que tem. Se ficar sempre buscando a perfeição, não vai fazer nada.

“Mazer e eu éramos melhores amigos quando criança e adorávamos jogar videogames juntos. Estávamos obcecados com a ideia do jogo perfeito. A ideia de que havia uma maneira de jogar qualquer jogo que tivesse o mínimo número de erros, menos comprometimentos morais, o ritmo mais rápido, o maior número de pontos. A ideia de que você poderia jogar um jogo sem nunca morrer ou recomeçar. Jogávamos *Super Mario*, e se perdêssemos uma moeda de ouro ou fôssemos atingidos por um Koopa, começávamos de novo. Sim, nós provavelmente éramos perturbadoramente obsessivos e, sim, tínhamos muito tempo. De qualquer forma, por muito tempo, levei essa percepção para o meu trabalho de designer, e foi paralisante.

“Vocês com certeza vão trazer para esta classe jogos com os quais não vão estar cem por cento felizes, e tudo bem. Eu quero que vocês me impressionem. Quero que vocês façam um ótimo trabalho, mas também quero que terminem.”

Um aluno chamado Jojo, que estava usando uma blusa toda furada com uma ilustração de Mapletown, levantou a mão. (*Jojo de Mapletown*, Sadie fez uma anotação.)

— Gostei da camisa — Sadie comentou.

Jojo assentiu, como se estar vestindo a camiseta fosse uma coincidência ou algo que foi obrigado a fazer por forças maiores além dele mesmo.

— Eu tenho uma pergunta: o que seus colegas acharam de *Solution* na época?

— Ah, que bom que você perguntou isso — Sadie falou. — Eles odiaram. Uma pessoa até tentou me expulsar da escola.

— Por isso?

— Sim, as pessoas não gostam quando você chama elas de nazistas. Foi o que meu professor disse, e provavelmente é um bom conselho. Nunca mais fiz outro jogo em que chamei um jogador de nazista.

A turma riu da piada de Sadie.

— E com isso, são quatro horas. Vejo vocês na próxima semana. Jojo, Rob, vocês vão começar. Enviem seus jogos por e-mail até domingo à noite, para que todo mundo tenha tempo de jogar antes da próxima aula.

Destiny ficou na sala até os outros irem embora.

— Tem problema? Eu queria te fazer mais uma pergunta, mas não na frente de todos.

— Sim, claro — Sadie disse. — Venha comigo até meu escritório, tenho que buscar minha filha com a babá às cinco.

— Você tem uma filha? — perguntou Destiny. — Que legal. Eu achava que ninguém em games tivesse filhos, por causa das horas extras de trabalho.

— Parte disso está mudando um pouco — comentou Sadie. — E eu sempre fui dona da empresa, então...

— Então, tipo, tudo o que você precisa fazer é ter sua própria empresa?

— Isso. E aí os homens têm que fazer o que você quiser — disse Sadie.

— Posso falar uma coisa? Estou tão animada por você estar dando essa aula! Ainda não tem muitas mulheres ou pessoas não brancas nesse departamento. E eu amo todos os seus jogos, não só *Ichigo*. Eu joguei todos eles. *Master of the Revels*? Aquele jogo era a minha praia. Eu acho que você é totalmente brilhante.

Elas chegaram ao escritório de Sadie, com a placa de identificação ao lado da porta que ainda dizia DOV MIZRAH.

— Então, é aqui — disse Sadie. — Qual era a pergunta que você não queria me fazer na frente da classe?

— Ah, bem, eu não queria te envergonhar — disse Destiny. — Quando eu estava jogando *Solution*, eu definitivamente achei que era bom.

— Mas?

— Mas não é nem de longe tão bom quanto *Ichigo*. Sem ofensa. Eu realmente respeito muito você, professora Green.

— Está tudo bem, eu sei que é verdade. E é por isso que eu trouxe esse jogo. Eu queria que vocês vissem como comecei.

— Acho que a pergunta que eu queria fazer era: como você passou de fazer algo como *Solution* para fazer algo como *Ichigo*, pouco tempo depois? Como ir de *lá* para até *aquí*? É isso que eu não sei como fazer.

— É uma longa história — disse Sadie, olhando nos olhos de Destiny. Ela sabia o que era não saber como chegar lá. Sabia o que era ser voraz e ambiciosa, mas ter o que você quer exceder suas possibilidades. — Não estou certa de que tenho uma resposta simples — admitiu. — Posso pensar sobre isso e te retornar?

À noite, Sadie tentou se lembrar de si mesma em 1996. Três coisas a tinham motivado, e nenhuma delas refletia alguma generosidade de espírito por parte de Sadie: (1) querer se distinguir profissionalmente; o suficiente para que todos no MIT soubessem que Sadie Green não havia sido admitida na faculdade pela cota

das mulheres, (2) querer que Dov soubesse que ele não deveria ter terminado com ela, e (3) querer que Sam soubesse que tinha sorte de trabalhar com ela, que ela era a grande programadora da equipe deles, que era ela quem tinha as grandes ideias. Mas como explicar isso para Destiny? Como explicar a Destiny que o que fez seu trabalho avançar em 1996 tinha sido uma avalanche de egoísmo, ressentimento e insegurança? Sadie tinha se esforçado para ser excelente: a arte normalmente não era feita por pessoas felizes.

Sadie queria fazer a pergunta de Destiny para Sam. Ele sempre tinha uma resposta para tudo, e Sadie começou a ver que um dos dons de Sam era sua capacidade de enxergar o mundo — ou pelo menos ela — sob uma luz mais generosa e lisonjeira. Não era a primeira vez que ela contemplava a possibilidade de entrar em contato com ele. Desde que voltou para Cambridge, cada paralelepípedo a fazia se lembrar de Sam e Marx. Mas, de alguma forma, parecia impossível que um relacionamento tão carregado como o deles pudesse ser retomado com uma simples ligação. Ela sabia que ele estava vivo. Muitas vezes via seu nome em e-mails de grupo sobre negócios da Jogo Sujo, mas não tinha falado com ele diretamente desde *Pioneers*.

Quando baixou *Pioneers*, não percebeu nada sobre quem tinha feito o jogo nem tinha expectativas específicas sobre o que o jogo seria. Ela estava no pós-parto, com o cérebro confuso, deprimida e sozinha, e tinha se voltado para os jogos como forma de conforto, da mesma maneira que as pessoas se voltam para a comida. Ela preferia jogos casuais, o tipo de coisa que poderia ser jogado enquanto ela estava distraída com o negócio de manter a si mesma e uma nova criatura insaciável vivas. Ela havia jogado um jogo de recursos sobre o Velho Oeste, um jogo sobre aumentar uma tribo de aldeões em uma ilha, vários jogos de servir mesas, um jogo sobre administrar um hotel, um jogo sobre flores mágicas, um sobre parques de diversões, e então, enfim, Sadie tinha encontrado *Pioneers*.

O seu grau de envolvimento com *Pioneers* tinha sido imediatamente maior do que seu envolvimento nesses outros jogos. O mundo, desde o início, parecia confortável e familiar, mas é claro que sim: *Pioneers* tinha sido construído usando sua própria engine. Se os jogadores pareciam extraordinariamente inteligentes, ela atribuiu isso ao fato de *Pioneers* atrair pessoas como ela, pessoas na casa dos trinta com certa nostalgia pelos jogos da década de 1980.

No dia em que ela encontrou Daedalus soprando o coração de vidro, tinha suspeitado de que era Sam, mas também havia se permitido *não* saber. Ela queria jogar mais do que queria saber. Sadie disse a Sam que ele a tinha enganado, mas a verdade era que ela havia enganado a si mesma. Era vergonhoso o quanto aquele mundo bobo e requintado significava para ela.

Um ano e meio depois, ela pôde contar a história para Dov como uma anedota durante um brunch e percebeu que não estava mais com raiva de Sam. Começou a sentir uma ternura por ele, e até empatia. Ele tinha construído aquele jogo para ela, mas deve tê-lo construído para si mesmo também. Quão sozinho ele deve ter se sentido após a morte de Marx. Quanto do negócio de administrar a Jogo Sujo havia caído no colo dele? Sadie nunca tinha voltado para aquele escritório nem nunca tinha agradecido Sam.

Algumas semanas depois do início do semestre da primavera, ela estava no porão da Harvard Book Store, onde ficavam os livros usados. Ela estava comprando livros infantis usados para sua filha quando encontrou um exemplar de um livro do *Olho Mágico* que estava na seção errada. O livro a fez pensar em Sam na estação de trem, tantos anos atrás. Embora não fosse um livro infantil, Sadie decidiu comprá-lo para Naomi, que tinha quatro anos.

Sadie e Naomi leram o livro *Olho Mágico* juntas na hora de dormir.

— Eu consigo ver! — exclamou Naomi.

— O que você vê?

— Um pássaro. Está aqui. Está na minha frente. É incrível! Podemos fazer outro? Acho que esse é meu livro favorito, mãe.

Duas semanas depois, Naomi tinha feito as vinte e nove atividades no livro *Olho Mágico* várias vezes e estava pronta para o próximo desafio.

Sadie decidiu enviar o livro para Sam. Ela ia escrever um bilhete, mas mudou de ideia. Ele saberia quem tinha mandado.

∴

Quando Ant estava passando por Boston, Sadie o convidou para falar com a turma dela. *Counterpart High* estava em sua sétima expansão, e a maioria de seus alunos eram obcecada por ele — para a geração deles, era o Harry Potter dos jogos. Era muito mais popular do que *Ichigo*, e popular de uma forma diferente de *Mapleworld*. Para os que jogaram *CPH*, era o tipo de entretenimento que os levava de volta à infância e adolescência.

Depois da aula, ela levou Ant para jantar, e eles fofocaram sobre as pessoas que conheciam na indústria de jogos: Quem estava envolvido em um escândalo de assédio? Quem estava na reabilitação de novo? Qual empresa estava à beira da falência? Que sequência era uma droga e tinha claramente sido terceirizada para uma equipe desinteressada de programadores na Índia?

Eles tinham furtivamente evitado assuntos que eram muito pessoais ou muito pesados. Mas, na sobremesa, Sadie perguntou:

— Como está o Sam?

Fazia duas ou três semanas que ela havia enviado o livro *Olho Mágico*, e não tinha recebido notícias dele.

— Normal, acho. Ele vai acabar com o *Pioneers* no final do ano.

— Pobres *Pioneers*.

— Não sei por que Sam quis fazer esse jogo. Foi um supersegredo na empresa, na época. Você já jogou? Era uma coisa retrô estranha.

— Nunca joguei — Sadie mentiu.

— O prefeito Mazer também deixou *Mapleworld*. Sam está fazendo uma eleição geral para seu substituto.

— Inteligente.

— Acho que, para quem vencer, a posição será em grande parte honorária. Sam está trabalhando em alguma ideia de realidade aumentada, não tenho certeza do que é. O pai dele morreu na semana passada.

— George, o agente? — perguntou Sadie. Até onde Sadie sabia, Sam nunca o via.

— Não — disse Ant. — O cara da pizzaria em K-town.

— Não! Não Dong Hyun. É o avô dele.

— Sim, acho que o avô tinha câncer. Sei que ele estava doente já fazia um tempo. Sam tem faltado muito ao trabalho. Engraçado, sempre pensei que esse era o pai dele.

Sadie e Ant se despediram na frente do restaurante. Ant a abraçou e, antes de se separarem, disse:

— Penso em Marx todos os dias.

— Eu também.

— Ninguém acreditava na gente tanto quanto Marx — comentou Ant. — Éramos estudantes universitários até Marx acreditar que tínhamos um jogo.

— Nós também.

— Queria poder ter salvado ele — disse Ant. — Eu revivo aquele dia sem parar. Se eu não tivesse descido as escadas. Se eu não tivesse deixado ele ir para o lobby. Se...

— Isso é o jogador em você — interrompeu Sadie. — Tentando descobrir como você poderia ter vencido essa fase. Meu cérebro é traiçoeiro assim também. Mas não havia nada que você pudesse ter feito, Ant. Não era possível vencer o jogo.

Depois de cinco anos, ela podia finalmente ouvir o nome de Marx sem sentir que iria morrer de chorar.

Certa vez, havia lido em um livro sobre a consciência que, ao longo dos anos, o cérebro humano faz uma versão de inteligência artificial de seus entes queridos. O cérebro coleta dados e, dentro do seu cérebro, você hospeda uma versão virtual dessa pessoa. Após a morte da pessoa, seu cérebro ainda acredita que a pessoa virtual existe, porque, de certa forma, ela existe. Depois de um tempo, porém, a memória desvanece e, a cada ano, você fica com uma versão cada vez mais reduzida da inteligência artificial que criou quando a pessoa estava viva.

Ela podia sentir-se esquecendo todos os detalhes de Marx: o som de sua voz, a sensação dos seus dedos e a maneira como ele gesticulava, sua temperatura exata, seu cheiro nas roupas, como ele se parecia de costas ou subindo um lance de escadas. Um dia, Sadie imaginava que Marx seria reduzido a uma única imagem: apenas um homem de pé sob um portão torii ao longe, segurando o chapéu nas mãos, esperando por ela.

Sadie chegou em casa depois do jantar por volta das onze e meia. Pagou a babá e chamou um táxi para ela. Naomi já estava na cama, mas Sadie ainda foi vê-la, dormindo. Sadie adorava ver Naomi dormir.

Sadie não era do tipo maternal, embora isso não fosse uma confissão que as mulheres eram autorizadas a fazer. Ela ansiava demais por solidão e espaço pessoal. Mas amava aquela garota mesmo assim. Ela estava se esforçando para não romantizar a personalidade da filha. Não queria atribuir características a ela que não eram verdadeiramente dela. Um bom designer de jogos sabe que se agarrar a algumas ideias iniciais sobre um projeto pode diminuir o potencial dele. Sadie não achava que Naomi fosse inteiramente uma pessoa ainda, o que era outra coisa que não se podia admitir. Muitas das mães que ela conhecia diziam que seus filhos eram exatamente eles mesmos desde o momento em que vieram ao mundo. Mas Sadie discordava. Que pessoa era uma pessoa sem linguagem? Gostos? Preferências? Experiências? E, do

outro lado da infância, que adulto queria acreditar que tinha emergido de seus pais totalmente formado? Sadie sabia que ela mesma não havia se tornado uma pessoa até bem pouco tempo. Não era razoável esperar que uma criança nascesse inteira. Naomi era um esboço a lápis de uma pessoa que, em algum momento, seria um personagem totalmente em 3D.

Sadie tinha se treinado para não procurar por Marx no rosto de Naomi. Às vezes, inesperadamente, via Sam nele. Naomi era metade asiática e metade judia do Leste Europeu, então Naomi estava mais perto, em sua ascendência, de Sam do que de Sadie ou Marx.

Sadie fechou a porta do quarto de Naomi e entrou no seu.

Ela decidiu ligar para Sam. Eram só 20h30 na Califórnia. O número dele não tinha mudado. Ele não atendeu — ninguém atendia mais o telefone —, então ela deixou uma mensagem.

— Sou eu — disse. — Sadie — acrescentou, caso ele não soubesse quem “eu” era. — Eu estava jantando com Ant aqui em Boston. Não sei se você sabe, mas estou morando aqui agora. De qualquer forma, fiquei triste de saber que Dong Hyun faleceu. Eu sei o quanto ele te amava. Ele era o homem mais legal e gentil do mundo.

Ela não teve notícias de Sam.

Um ou dois dias depois, ela ligou para a pizzeria para saber se havia planos para um memorial em homenagem a Dong Hyun. O jovem que atendeu o telefone disse a ela que haveria uma cerimônia naquele fim de semana. Ele não se incomodou em perguntar quem era Sadie; Dong Hyun era amigo de todos em K-town.

3

O melhor que você pode desejar a alguém, Sam concluiu, era uma morte de videogame. O que quer dizer, rápida e espetacular.

Quando ele colocou sua última moeda na máquina, Dong Hyun já estava doente fazia quase um ano. O câncer — primeiro no pulmão, e depois, fatalmente, em outros lugares, em todos os lugares — havia reduzido o seu forte e maravilhoso avô a um amontoado indefeso de células falhas. Sam decidiu deixar a Jogo Sujo durante esse tempo para cuidar de Dong Hyun. Como não faria isso? Dong Hyun passou anos cuidando dele.

Sam viu Dong Hyun sofrer enquanto partes dele eram cortadas. E, enfim, quando não havia mais nada para tirar, Dong Hyun partiu.

Sam remoía os acontecimentos. O fato de que Dong Hyun não havia morrido uma morte de videogame significava que Sam tivera a oportunidade de ficar um tempo com ele antes do fim. O tempo que Dong Hyun levou para morrer também significava que ele dissera tudo o que queria dizer a Sam, seus primos e sua avó. Esta permuta valia seu sofrimento? Sam não sabia dizer.

Nas últimas semanas de sua vida, Dong Hyun mal falou. Ele ficava cada vez mais quieto, então Sam ficou surpreso quando Dong Hyun se sentou na cama e agarrou a mão dele.

— Samson, você é um garoto de sorte — ele disse a Sam em uma voz perfeitamente clara. — Você passou por tragédias, sim, mas também teve muitos bons amigos.

Dong Hyun foi liberado do hospital para morrer em casa na ensolarada residência em que morara nos últimos quarenta anos de sua vida. Era perturbador para Sam o cheiro familiar de pizza de Dong Hyun ter sido substituído por uma variedade de cheiros médicos desagradáveis.

— Sou?

— Sim, Marx e Sadie. Eles te amavam.

— Dois é considerado muitos? — Sam perguntou.

— Depende da qualidade das amizades — disse Dong Hyun. — E Lola? O que aconteceu com ela?

— Ela se casou. Mora em Toronto. — Sam fez uma pausa. — Eu gostaria de ter o que você e a vovó têm.

— Você tem coisas diferentes — Dong Hyun retrucou. — Você nasceu em um mundo diferente do meu. Talvez não precise do que a vovó e eu temos.

Ele deu um tapinha na bochecha de Sam. Dong Hyun começou a tossir uma de suas tosses intermináveis.

— Marx morreu — disse Sam.

— Eu sei disso — falou Dong Hyun. — Minha cabeça ainda está boa.

— Marx morreu, e Sadie tem uma filha agora, e eu não conheço a menina.

— Você poderia conhecer a menina — disse Dong Hyun.

— Quero dizer que é difícil quando as pessoas têm filhos — disse Sam. — Na verdade, eu não entendo as crianças.

— Você ganha a vida fazendo videogame — Dong Hyun frisou. — Você deve saber alguma coisa sobre crianças.

— Sim, mas é diferente. Acho que não gosto de crianças porque odiava ser jovem.

— Você ainda é jovem.

— Bem, ela mora em Boston agora — disse Sam. — Então...

— Você poderia visitá-la.

— Eu não acho que ela queira minha visita.

— Hoje em dia não demora tanto para chegar em Boston — comentou Dong Hyun.

— Demora cerca de seis horas de avião. O mesmo tempo que sempre demorou.

— Mais rápido do que ir de Venice até o Echo Park num engarrafamento — Dong Hyun disse.

— Não é verdade.

— Estou fazendo uma piada clássica sobre o trânsito de Los Angeles.

— Ah, sim.

— Foi uma boa piada — Dong Hyun insistiu.

— Nada é engraçado para mim ultimamente.

— Você está brincando? — Dong Hyun riu e isso se transformou em outro acesso de tosse. — Tudo é engraçado agora. — Dong Hyun fechou os olhos. — Quando você falar com a Sadie, diga que tem pizza para ela. Os amigos do Sam comem de graça.

— Eu vou dizer a ela — disse Sam.

A pizzeria tinha sido renomeada dois anos atrás e era de pessoas totalmente diferentes.

— Te amo, Sammy — disse Dong Hyun.

— Eu também te amo, vovô.

Durante a maior parte de sua vida, Sam tinha achado difícil dizer “eu te amo”. Era mais importante, ele acreditava, demonstrar amor àqueles que amava. Mas agora parecia uma das coisas mais fáceis que Sam poderia fazer. Por que não contar a alguém que você o ama? Uma vez que se amava alguém deveria repetir até que a pessoa se cansasse de ouvir. Dizer até que deixasse de ter significado. Por que não? É claro que você deveria fazer isso.

O funeral foi realizado no Centro Cultural Coreano, e a extensa família de Dong Hyun, seus amigos e muitos de seus colegas lojistas e donos de restaurantes vieram. Sam e sua avó passaram horas recebendo agradecimentos e abraços.

Com o passar da tarde, Sam suavizou a visão, permitindo-se estar lá e não ao mesmo tempo. Era um truque que tinha desde a época das longas recuperações de sua juventude. Ele conseguia estar em seu corpo e não estar. Ele olhou para as pessoas e murmurou *obrigado por ter vindo*, nauseado, e, sem parecer, olhou para longe, como se a parede dos fundos do centro fosse um pôster do Olho Mágico em uma estação de trem.

Imediatamente, seus olhos se fixaram em alguma coisa. Em um mundo de superfícies planas, alguém se tornou 3D. Era Sadie.

Ele não via Sadie fazia quase cinco anos, e a imagem dela, em carne e osso, parecia uma ilusão.

Ela havia ligado para ele dois ou três dias atrás, mas Sam não tinha pensado que viria.

Ela acenou para ele.

Ele acenou para ela.

Ela disse alguma coisa, mas ele estava longe demais para ouvir.

Ele assentiu como se tivesse entendido.

Ela foi embora.

Duas semanas depois, o testamento de Dong Hyun foi lido. Como era de se esperar, quase tudo ficou para Bong Cha. Houve uma notável exceção: “Minha máquina de *Donkey Kong*, que ficou na minha pizzaria por muitos anos, deixo para Sadie Green. Com muito carinho e gratidão pelos anos de amizade entre meu neto e ela.”

Sam não ligava para o número de Sadie havia muitos anos. Ela não atendeu, mas à noite ligou de volta. Ele agradeceu por ela ter vindo ao funeral.

— Mas não é por isso que estou ligando. Dong Hyun deixou uma coisa para você no testamento.

— Sério? O quê?

— O fliperama de *Donkey Kong*.

— O quê? — A voz de Sadie não podia deixar de demonstrar um entusiasmo infantil. — Eu amo *Donkey Kong*! Fiquei com tanta inveja de você quando me disse que podia jogar o quanto quisesse. Por que ele faria isso?

— Bem — disse Sam. — Sabe, ele estava orgulhoso da gente. Orgulhoso dos nossos jogos. Ele sempre pendurou todos os pôsteres na Dong and Bong. E você era... Bem, praticamente minha única amiga durante a maior parte da minha infância, como tenho certeza que sabe... Então... Acho que ele provavelmente pensou que eu teria, tipo, desistido sem você, ou algo assim. Talvez eu tivesse, não sei. Ele era grato a você.

Sadie pensou sobre isso.

— Não, eu não posso aceitar. Você deve ficar com a máquina.

— Por que eu ia querer isso? É você quem ama *Donkey Kong*. Apenas me diga o que quer que eu faça com isso. Podemos deixá-la na casa da minha avó, se você não quiser ela. Deve pesar uma tonelada, literalmente.

— Vou mandar buscar — disse Sadie. — Eu quero, com certeza. É um clássico. Me dê alguns dias para descobrir como fazer isso. Provavelmente vou colocar no meu escritório no MIT.

— Dong Hyun adoraria que sua máquina acabasse em uma das melhores universidades do país.

— Como você está? — Sadie perguntou.

— Já estive melhor. Eu decidi... Eu prefiro uma morte de videogame, levando em conta todas as coisas.

— Curta, doce, com possibilidade de ressurreição iminente — completou Sadie.

— Os personagens de videogame nunca morrem.

— Eles morrem o tempo todo, na verdade. Não significa a mesma coisa.

— No que você está trabalhando? — Sam perguntou.

— Criando uma criança, dando minhas aulas. Só isso.

— Você está assediando seus alunos como Dov?

— Não — respondeu Sadie. — Eu sinceramente nem consigo imaginar querer dormir com qualquer pessoa de vinte anos, quanto mais de dezoito ou dezenove. Eu sempre acho que devo acrescentar que Dov foi um ótimo professor. Eu não sei de onde vem esse meu impulso de defendê-lo.

— Você gosta de dar aulas?

— Gosto — disse ela. — Um garoto apareceu com uma camisa de Mapletown no primeiro dia.

— E como você se sentiu?

— Você quer dizer, porque *Mapleworld* foi basicamente a fênix que ressuscitou das cinzas do meu fracasso?

— Algo assim.

— O garoto não sabia. Foi um elogio. Eles acham que *Mapleworld* é meu jogo.

— *Era* o seu jogo, não era?

— Era mais seu — Sadie disse. — Acho que isso é fato. Considerando minhas muitas preocupações sobre crédito, parece que ninguém se lembra quem é responsável pelo quê.

— Alguém na internet provavelmente sabe a verdade — disse Sam.

— Uau, isso é ingênuo demais — disse Sadie. — A crença de que alguém na internet sabe a verdade sobre qualquer coisa.

— Eu tenho estado pra baixo, nos últimos tempos — admitiu Sam. — E me pergunto, como você supera esse tipo de coisa?

— O trabalho ajuda — respondeu Sadie. — Os jogos ajudam. Mas às vezes, quando estou muito pra baixo mesmo, mantenho uma imagem específica na minha mente.

— Que imagem?

— Imagino as pessoas jogando. Às vezes, é um dos nossos jogos, mas às vezes é *qualquer* jogo. O que me dá muita esperança quando estou me sentindo desesperada é imaginar as pessoas jogando, acreditar que, não importa quanto o mundo fique ruim, as pessoas sempre vão brincar.

Enquanto Sadie falava, Sam se lembrou de uma tarde de inverno, muitos anos antes, e de passageiros entupindo a estação de trem, bloqueando seu caminho. Na época, eles lhe pareciam impedimentos, mas talvez estivesse pensando da maneira errada. O que faz uma pessoa querer tremer de frio em uma estação de trem por nada além de uma promessa de uma imagem secreta? Mas, por outro lado, o que faz uma pessoa dirigir por uma estrada não sinalizada no meio da noite? Talvez fosse a vontade de brincar que tocava uma parte doce e eternamente infantil em todos os seres humanos. Talvez fosse a vontade de jogar e brincar que evitava a desesperança.

— Aliás, eu recebi o livro *Olho Mágico* — disse Sam.

— Então...? Você fez?

— Não.

— Como assim, Sam? Por favor. Você tem que fazer. Vá pegar o livro.

Sam caminhou até sua estante e pegou o livro da prateleira.

— Vou ficar com você no telefone até você ver. Minha filha de cinco anos consegue. Vou te ajudar.

— Não vai funcionar.

— Segure o livro na sua cara — Sadie instruiu. — Bem no seu nariz.

— Está bem, está bem.

— Agora deixe seus olhos ficarem com um foco suave e lentamente afaste o livro — disse Sadie.

— Não deu certo.

— Tenta de novo — Sadie ordenou.

— Sadie, isso não funciona pra mim.

— Você tem tantas *ideias* sobre o que funciona pra você. Só faz de novo.

Sam tentou novamente, e Sadie ficou ouvindo a respiração dele.

— Sam? — Quase um minuto se passara.

— Consegui — disse Sam. — É um pássaro.

A voz dele parecia trêmula, mas Sadie não sabia dizer se ele estava chorando.

— Que bom — disse Sadie. — É *mesmo* um pássaro.

— E agora?

— Você olha para o próximo.

Sadie ouviu o farfalhar de uma página sendo virada.

— A gente deveria fazer algo juntos — comentou Sam.

— Ah, meu Deus, Sam, por que faríamos isso? A gente é péssimo um pro outro.

— Não é verdade. Não sempre.

— Não é só você. Sou eu. E é o Marx. E muita coisa aconteceu, acho. Nem sei bem se ainda sou uma designer.

— Sadie, essa é a coisa mais idiota que eu já ouvi.

— Obrigada.

— E não tem como isso ser verdade. Bem, eu tinha que perguntar. Eu sempre tenho que perguntar. Me fala se você mudar de ideia.

Naomi entrou no quarto de Sadie.

— Está na hora de dormir! — a menina anunciou. Sadie tinha inventado uma brincadeira em que, se Naomi a avisasse sobre a hora de dormir antes de Sadie chamar por sete noites seguidas, Naomi ganhava um prêmio. Sim, era manipulador e basicamente um suborno, mas também bastante eficaz em conseguir que ela fosse para a cama. — Com quem você está falando? — perguntou.

— Com o meu amigo, Sam. Você quer falar oi pra ele?

— Não — disse Naomi. — Eu não conheço ele.

— Tá bom, corre para o seu quarto, e eu te encontro lá em um segundo. — Sadie voltou para Sam. — Tenho que colocar minha filha na cama. Boa noite, dra. Daedalus.

— Boa noite, srta. Marks.

∴

O fliperama de *Donkey Kong* pesa aproximadamente cento e trinta e seis quilos. O engradado de transporte, que terá que ser construído sob medida, mais cinquenta. O transporte de carga de uma residência no CEP 90026 para o escritório de uma universidade no CEP 02139 vai custar cerca de quatrocentos dólares, ou um pouco mais se você quiser alguém para transportar a máquina para dentro.

Localmente, você pode encontrar um clássico fliperama de *Donkey Kong* por menos. E isso economizaria uma boa quantia no transporte, mas a máquina não trará as mesmas memórias. Ela não vai saber, por exemplo, que o melhor jogador de *Donkey Kong* que

já jogou na Pizzaria Dong and Bong, em Wilshire Boulevard, K-town, Los Angeles, tinha as iniciais S.A.M.

Quando o engradado chegou a Cambridge, a máquina ainda estava funcionando, mas os high scores haviam sido apagados. A memória naquelas máquinas antigas eram voláteis, mesmo quando eram supostamente não voláteis. A bateria de backup, se é que o fliperama já teve uma, provavelmente tinha acabado havia muito tempo.

Quando o fliperama de Dong Hyun carregou a tela das pontuações mais altas, agora vazia, Sadie ainda podia ver um traço de S.A.M. A pontuação tinha ficado tanto tempo na tela que havia queimado o monitor.

4

Menos de um ano após a morte de Dong Hyun, ReveJeux, uma empresa de jogos com base em Nova York e Paris, abordou Sam e Sadie sobre a possibilidade de fazer um terceiro *Ichigo*. ReveJeux teve vários grandes sucessos, o mais famoso deles, *The Samurai's Code*, um jogo de suspense e estilo parkour sobre uma equipe de Samurai sem gênero. Sadie e Sam admiravam o jogo, e então decidiram ir para Nova York e fazer a reunião.

O grupo da ReveJeux era jovem, como as pessoas em jogos tendiam a ser, e, na estimativa de Sadie, Sam e ela eram as pessoas mais velhas na sala por pelo menos cinco anos. Quão rápido você deixa de ser o mais novo e passa a ser o mais velho em uma sala, ela pensou.

A equipe do ReveJeux se apresentou como “grandes fãs” de *Ichigo*, e eles queriam preservar o estilo e a emoção do jogo original ao mesmo tempo usando o poderio técnico de hoje. Marie, uma francesa séria que parecia ter acabado de sair da faculdade, era a líder da equipe. Ela falou de *Ichigo* com uma emoção crescente em sua voz.

— Eu quero que saibam: *Ichigo* é o meu jogo do coração. Mas, desde que eu joguei *Ichigo* na adolescência, sempre senti que a história de Ichigo estava incompleta — disse Marie. — Mais que tudo, quero ver Ichigo crescer.

Na proposta de Marie para o terceiro *Ichigo*, Ichigo agora é um assalariado, a versão japonesa de um executivo que pega o trem e trabalha das nove às cinco. Ichigo tem uma esposa e uma filha pequena. Quando a filha desaparece, Ichigo deve deixar de ser um assalariado e ir encontrá-la. Ele deve, mais uma vez, vestir sua camisa número 15 para seguir em outra aventura. A narrativa do jogo seria dividida entre Ichigo e a filha. Marie via Ichigo como uma espécie de Peter Pan, e ela queria tornar a história tão emotiva e imersiva quanto *Uncharted* ou *Journey*.

Marie perguntou:

— Tenho que saber. Por que vocês nunca fizeram um terceiro *Ichigo*? O jogo é tão brilhante. E vocês dois são tão brilhantes.

O colega de Marie, um homem de óculos azul-marinho, respondeu por eles.

— Imagino que tenham estado ocupados fazendo outras coisas — disse o homem para Marie. Em um segundo olhar, Sadie concluiu que o homem de óculos poderia ter a idade dela e de Sam, afinal.

Se eles concordassem em deixar ReveJeux prosseguir com uma sequência de *Ichigo*, Sadie e Sam estariam envolvidos como produtores executivos, e o jogo seria uma coprodução das duas empresas. Sadie e Sam seriam consultores, mas o trabalho seria em grande parte feito pela equipe de ReveJeux.

Na reunião, Marie deu a eles um drive com uma amostra de uma fase do terceiro *Ichigo* que sua equipe tinha criado.

— Não está terminado — Marie avisou. — Eu preciso que vocês saibam que, se me derem a honra de me deixar fazer um terceiro *Ichigo*, vou tratá-lo como se fosse meu filho.

No trajeto de táxi de volta ao hotel, Sam perguntou a ela:

— Então, o que você acha? Quer deixar eles ficarem com *Ichigo*?

— Não sei — disse Sadie. — É uma ótima empresa. Eu gostei da Marie, eu gostei do que ela estava dizendo, e *Ichigo* fará dezesseis anos no ano que vem. Eu sei que as pessoas licenciam IPs antigos. Ainda assim, é estranho pensar em outra pessoa fazendo nosso jogo.

— É estranho — Sam concordou.

— Mas estou cautelosa. Pode ser ótimo. Se fizerem um terceiro jogo, nós podemos pegar essa oportunidade e atualizar e relançar os jogos antigos, apresentá-los para um novo público.

Sam assentiu.

— Estou morrendo de fome. Vamos comprar comida e pensar nisso — sugeriu Sadie.

Eles não passavam tempo juntos havia anos, e a princípio, a conversa foi tão engessada quanto em qualquer jantar de negócios. Houve longas pausas, enquanto Sam ou Sadie tentavam descobrir a próxima coisa que poderiam discutir.

— Ouvi dizer que você está fazendo ficção interativa ou algo assim? — Sam disse.

— Ah, sim — disse Sadie. — Estou me aventurando nisso. Esbarrei em uma das minhas colegas do seminário de Dov, e ela estava tentando fazer jogos visuais de romance funcionarem para o mercado dos Estados Unidos e me perguntou se eu queria ser consultora. Então, pensei, por que não? Tudo é feito muito rapidamente, e não tenho tempo para pensar, e isso é bom para mim agora. E você?

— Eu tenho tentado fazer algo em realidade aumentada. É difícil fazer funcionar, mas alguém, algum dia, vai fazer isso, e aí as pessoas não vão querer jogar outra coisa.

— Discordo — disse Sadie. — As pessoas jogam pelos personagens, não pela tecnologia. Você tem jogado alguma coisa boa?

— *Bioshock 2* — respondeu Sam. — Ótima construção de mundo. Elementos visuais, bons, aquele estilo irreal. *Heavy Rain* faz

coisas incríveis com o POV. *Braid* é brilhante. Fiquei com inveja o tempo todo. Querendo que a gente tivesse feito isso. Você já jogou?

— Estou planejando jogar. — Sadie assentiu. — Não tenho muito tempo para jogos, agora que tenho uma criança em casa — explicou. — Naomi ama o Wii. Especialmente jogos de esporte. Então jogamos um pouco disso.

— Você tem uma foto? — perguntou Sam.

Sadie pegou seu telefone. Sam assentiu para a tela.

— Ela se parece com o Marx — comentou Sam. — E com você.

— Eu levei ela para a aula um dia e os alunos disseram que ela parecia com Ichigo.

— As pessoas diziam isso sobre mim também — lembrou Sam. — Mas agora estou velho.

— Você não é tão velho assim.

— Trinta e sete — comentou Sam. — Mais velho do que qualquer um na ReveJeux.

— Pensei a mesma coisa — disse Sadie. — Quer dizer, sobre mim.

Eles estavam voltando para o elevador quando Sam disse:

— Não está tão tarde. A gente podia jogar a amostra de *Ichigo III* juntos.

— Você acha que devemos?

— Acho que *temos* que jogar. Devemos isso a Ichigo.

Sadie e Sam foram até o quarto de Sam. Sam configurou o jogo em seu notebook e eles jogaram a fase juntos, passando o computador de um para o outro, como faziam quando Sam tinha doze e Sadie, onze anos.

Eles terminaram a primeira fase, que acabava em uma cena de multidão que incluía avatares digitais da equipe de ReveJeux, e de Sam e de Sadie.

Sam fechou o notebook.

— O visual é bom, considerando o quanto está no início. O som é bom. — Sam deu de ombros novamente. — Esse pessoal não está

brincando em serviço. Acho que provavelmente é bom. Não posso reclamar. O que você acha?

— Concordo. — Sadie fez uma pausa. — Mas fiquei um pouco entediada. Por outro lado, sei que é injusto falar isso. Eles ainda não terminaram, e talvez a gente não seja o público disso?

— Acho que você tem razão. — Sam se virou para Sadie. — Sabe o que eu continuo pensando? Fico pensando como foi fácil fazer aquele primeiro *Ichigo*. Nós éramos como máquinas na época: isso, isso, isso, isso. É tão fácil fazer sucesso quando você é jovem e não sabe de nada.

— Também acho — Sadie disse. — O conhecimento e experiência que a gente tem não são necessariamente tão úteis, de certa forma.

— Que deprimente — disse Sam, rindo. — Para *que* passamos por todas as dificuldades?

— Deve haver algumas outras versões de nós que não fazem jogos.

— O que fazem em vez disso?

— Eles são amigos. Eles têm uma vida! — disse Sadie.

Sam assentiu.

— Ah, certo. Já ouvi falar dessas pessoas. São uns malucos que dormem em horários regulares e não passam todo o tempo atormentados por mundos imaginários.

Sadie foi até o frigobar e se serviu de um copo de água. Sam a observou de costas. Não havia nada naquele ângulo que fosse fundamentalmente Sadie da mesma forma que um jogador sempre reconhecia Lara Croft por sua trança.

— Talvez eu devesse tentar? — perguntou Sam. — Ter uma vida.

— Eu tenho uma vida agora — Sadie comentou. — Não é tão boa. Você quer um copo de água?

Sam assentiu.

— Posso te perguntar uma coisa que sempre quis saber?

— Ai, Deus. Isso parece sério.

— Por que você acha que nunca ficamos juntos?

Sadie sentou ao lado de Sam na cama e olhou para o rosto dele.

— Sammy — Sadie começou. — Nós *estávamos* juntos. Não é possível que você não saiba disso. Quando sou sincera comigo mesma, as partes mais importantes de mim eram suas.

— Mas juntos *juntos*? Como você estava com Marx ou Dov.

— Como você pode não saber disso? Namorados são... comuns — disse Sadie. Ela olhou nos olhos de Sam. — Porque eu amava trabalhar com você mais do que gostava da ideia de fazer amor com você. Porque verdadeiros colaboradores são raros.

Sam olhou para Sadie.

— Achava que era porque eu era pobre. E depois, quando eu não era mais pobre, achava que era porque você não se sentia atraída por mim, porque eu era asiático e deficiente.

— Você acha que sou uma pessoa horrível? Essas questões eram suas, não minhas.

— Sim, provavelmente eram. — Sam olhou para as próprias mãos.

— Ainda não estou cansada — comentou Sadie. — Provavelmente a emoção de estar sem criança. Você quer ir dar uma volta?

— Quero.

O hotel deles ficava na Columbus Circle, e eles caminharam até o centro da cidade, em direção ao Upper West Side. Era final de março, e ainda frio, embora fosse possível sentir a chegada da primavera.

— Eu morava aqui com minha mãe — comentou Sam.

— Isso foi antes de eu te conhecer.

Sam assentiu.

— Sim, dá para acreditar que houve um tempo em que nós não nos conhecíamos? Não me parece possível. Eu já te contei por que minha mãe foi embora de Nova York?

Sadie balançou a cabeça.

— Acho que não.

— Uma mulher pulou de um prédio e caiu, ploft, bem na nossa frente.

— Ela morreu?

— Sim. Minha mãe tentou fingir que não, mas era tarde demais. Eu tive pesadelos com aquela mulher por praticamente uma década.

— Você nunca me contou essa história. Achei que conhecia todas as suas histórias.

— Nem todas elas. Eu escondi tantas coisas de você.

— Por quê?

— Porque eu queria que você me visse de uma certa maneira, acho.

— É tão engraçado você dizer isso, porque se fosse um dos meus estudantes estaria usando a sua dor como um distintivo de honra. Essa geração não esconde nada de ninguém. Minha turma fala muito sobre seus *traumas*. E como seus *traumas* inspiram seus jogos. Eles, estou falando sério, acham que os traumas são a coisa mais interessante na história deles. Parece que estou tirando sarro, e estou, um pouco, mas não é minha intenção. Eles são tão diferentes da gente, juro. Os padrões são mais altos; eles não aceitam tanto sexismo e racismo quanto eu, pelo menos, aceitava. Mas isso também os tornou meio, bem, chatos. Eu odeio pessoas que falam sobre diferenças geracionais como se isso importasse de verdade, e aqui estou eu, fazendo isso. Não faz sentido. O quanto você se parecia com alguém da nossa época, sabe?

— Se os traumas são as coisas mais interessantes sobre eles, como eles superam isso? — Sam perguntou.

— Acho que não superam — disse Sadie. — Ou talvez não precisem, não sei. — Sadie fez uma pausa. — Desde que comecei a dar aulas, fico pensando sobre como tivemos sorte. Tivemos sorte de nascer quando nascemos.

— Como assim?

— Bem, se tivéssemos nascido um pouco antes, não teríamos sido capazes de fazer nossos jogos com tanta facilidade. O acesso a computadores teria sido mais difícil. Teríamos sido parte da geração que estava colocando disquetes em sacos ziploc e levando eles para as lojas. E, se tivéssemos nascido um pouco mais tarde, o acesso à internet e outras ferramentas teria sido maior, mas, sinceramente, os jogos ficaram tão mais complicados; a indústria ficou tão profissional. Nós não teríamos conseguido fazer tudo que fizemos sozinhos. Nunca teríamos conseguido fazer um jogo que pudéssemos vender para uma empresa como a Opus com os recursos que a gente tinha. Nós não teríamos feito *Ichigo* japonês, porque teríamos nos preocupado com o fato de não sermos japoneses. E eu penso que, por causa da internet, ficaríamos impressionados com a forma como muitas pessoas estavam tentando fazer exatamente as mesmas coisas que a gente. Nós tínhamos tanta liberdade, criativa e tecnicamente. Ninguém estava nos observando, nem nós estávamos nos observando. O que tínhamos eram os nossos altíssimos padrões e a sua convicção completamente teórica de que a gente podia fazer um excelente jogo.

— Sadie, a gente teria feito jogos não importa em que época tivéssemos nascido. Você sabe como eu sei disso?

Sadie balançou a cabeça.

— Porque a dra. Daedalus e a srta. Marks se tornaram designers de jogos, também.

— Elas faziam tabuleiros de damas. Não é a mesma coisa. E você sabia quem era em *Pioneers*, então não conta. Você estava influenciando o jogo.

— Você também sabia quem você era.

— Sabia e não sabia — disse Sadie. — Mas acho que teve algum *trauma*, olha essa palavra aí de novo, que consegui superar durante aquela experiência. Nem consigo explicar. Nada estava bom pra mim, e eu estava tão deprimida, e tinha um bebê. E até mesmo

Freda... Meu Deus, que saudade da Freda. Até a Freda estava meio cansada de mim. Ela estava tipo: “Minha Sadie, coisas ruins acontecem com todo mundo. Já chega.” Mas depois de *Pioneers* eu não consegui mais me sentir tão horrível. O mais importante foi que o jogo me fez sentir que não estava tão sozinha. Acho que nunca te agradeci direito. — Sadie olhou para o rosto de Sam. Ainda era tão familiar quanto o seu próprio. — Obrigada, meu amigo.

Ele colocou o braço sobre o ombro dela.

— Eu tenho uma teoria sobre por que você me confrontou depois da revelação do “quinto jogo”. Você quer ouvir?

— Acho que estou prestes a fazer isso.

— Acho que foi a agitação da designer em você, sentindo a possibilidade para um final de jogo elegante. Eu escrevi o começo e o meio; você escreveu o final.

— É uma teoria — disse Sadie. — Você precisa voltar?

— Não, estou bem. Vamos ficar mais um pouco.

Eles chegaram até a esquina da Ninety-ninth Street com a Amsterdam Avenue. Sam apontou para um prédio com saídas de incêndio externas.

— Era aqui que minha mãe e eu morávamos. Sétimo andar. Em 1984, era uma parte barra-pesada da cidade, mas agora não me parece tão ruim.

— Não existem mais partes barras-pesadas em Nova York agora.

Sadie olhou para o prédio. Ela imaginou Sam quando criança, olhando pela janela para ela. Ele é perfeito e incólume, como a filha dela. Mas, se Sam não estivesse tão traumatizado quanto Sadie agora percebia que ele tinha sido, será que teria feito tanta pressão? Será que Sadie teria sido a designer que se tornou sem as ambições de Sam para os dois? E será que Sam teria essas ambições sem o trauma de infância? Ela não sabia. O trabalho tinha sido dela, sim, mas tinha sido igualmente dele. Tinha sido dos dois, e não teria existido sem eles. Isso era um pleonasmo que ela havia levado quase duas décadas inteiras para entender.

Desde que começou a dar aulas e se tornou mãe, Sadie se sentiu velha, mas naquela noite ela percebeu que não era nada velha. Você não poderia ser velha e ainda estar equivocada sobre tantas coisas quanto ela estava, e era uma espécie de imaturidade se considerar velha antes de ser.

Sadie olhou para além do prédio e para o céu. Era uma noite de um azul profundo, e a lua pendia pesada no céu, tão redonda que parecia sobrenatural.

— Eu me pergunto quem construiu essa engine — disse Sadie.

— Foi um bom trabalho — comentou Sam. — Os raios de luar são bem-feitos, mas a lua está quase bonita demais. A escala parece errada.

— Como pode estar tão grande e tão baixa? E precisa de mais textura. Um pouco de ruído de Perlin. Deve parecer um pouco mais áspera, caso contrário não parece real.

— Mas talvez esse fosse o visual que eles queriam?

— Talvez fosse.

O voo de Sadie de volta para Boston saía uma hora antes do voo de Sam para Los Angeles, mas eles decidiram dividir um táxi até o aeroporto. Como ele tinha tempo, acompanhou Sadie até seu portão. Para ele, Sadie parecia preocupada, como as pessoas ficam antes de uma viagem, e, embora tivesse coisas que queria dizer a ela, a energia maníaca do aeroporto não deu espaço à conversa. No momento em que chegaram ao portão de Sadie, seu grupo de embarque já estava sendo chamado.

— Bem, fico por aqui — disse ela.

— Sim — disse ele.

Sam observou quando ela entrou na fila, e lhe ocorreu que podia levar anos até que eles se vissem novamente.

— Sadie — ele chamou —, eu só quero que saiba uma coisa. Acho que você deveria fazer mais jogos. Comigo ou sem mim. Você é boa demais para desistir.

Sadie saiu da fila e voltou para perto de Sam.

— Eu não desisti completamente. Quer dizer, por muito tempo, sim. Mas estou trabalhando um pouco — explicou. — Não adianta fazer algo se você não acha que poderia ser ótimo.

— Concorde. Ainda assim, eu gostaria de fazer um jogo com você novamente, se algum dia você tiver tempo.

— É uma boa ideia?

— Provavelmente não — respondeu Sam, rindo. — Mas quero fazer isso de qualquer maneira. Não sei como me impedir de querer fazer isso. Toda vez que eu te encontrar, pelo resto das nossas vidas, eu vou te pedir para fazer um jogo comigo. Existe algo no meu cérebro que insiste que é uma boa ideia.

— Não é essa a definição de insanidade? Fazer a mesma coisa de novo e de novo e esperar um resultado diferente.

— Também é a vida de um personagem de jogo — argumentou Sam. — Um mundo de infinitos recomeços. Comece de novo do início, quem sabe desta vez você ganha. E não é como se todos os nossos resultados fossem ruins. Eu amo as coisas que fizemos. A gente era uma ótima equipe.

Sam estendeu a mão para Sadie, e ela a apertou. Ela o puxou para si e beijou Sam na bochecha.

— Eu te amo, Sadie — Sam disse.

— Eu sei, Sam. Eu também te amo.

Sadie voltou para a fila. Ela estava quase na frente pela segunda vez quando olhou por cima do ombro.

— Sam — ela chamou —, você ainda joga, né?

Sua voz era leve e seus olhos brincalhões, e Sam reconheceu o convite que estava sendo feito tão claramente como se fosse a tela de início de um videogame.

— Claro — Sam respondeu rapidamente e com muito entusiasmo. — Você sabe que sim.

Ela abriu o zíper do bolso externo da bolsa do notebook e tirou um pequeno HD externo. Ela estendeu a mão por cima da corda

que os separava e colocou o aparelho nas mãos dele.

— Dê uma olhada nisso para mim, se tiver tempo. Eu mal comecei e não está bom. Ainda não, pelo menos. Talvez você saiba o que fazer com isso?

Sadie fechou a bolsa e entregou o cartão de embarque ao agente de bordo.

— Qual é a melhor maneira de entrar em contato com você? — Sam perguntou.

— Me manda uma mensagem. Ou um e-mail. Ou passe no meu escritório, se estiver em Cambridge. Cumpro horário no escritório, terças e sextas-feiras, das duas às quatro.

— Sem problemas — disse Sam. — É um voo rápido de seis horas de Los Angeles. Menos tempo do que para ir de Venice até Echo Park.

— Se você vier, tenho um fliperama de *Donkey Kong* no meu escritório. Amigos jogam de graça.

Sam viu Sadie desaparecer no túnel de conexão e então olhou para o drive: o jogo se chamava *Ludo Sextus*. Sadie tinha escrito o título à mão. Ele reconheceria sua caligrafia em qualquer lugar.

NOTA DA AUTORA E AGRADECIMENTOS

Não há estradas secretas. Nenhuma que eu conheça, pelo menos. Mas se você encontrar o motorista certo, ou for a uma festa com alguém que tenha morado em Los Angeles por muito tempo, talvez escute uma história sobre isso.

Como Sam, já morei em uma casa perto da placa de Pé Feliz Pé Triste. A placa foi retirada em 2019, mas me disseram que você ainda pode encontrar seus restos em uma loja de presentes em algum lugar em Silver Lake. Do outro lado da cidade, *Clownerina*, criado por Jonathan Borofsky, foi restaurado há alguns anos e agora chuta várias horas por dia, embora eu não o tenha visto em ação.

A Fábrica da Necco Wafer não está mais em Cambridge faz muitos anos, mas a caixa-d'água ainda é pintada em tons pastel.

Que eu saiba, nunca houve um anúncio de Natal para a Série Olho Mágico de Cheri Smith e Tom Baccei na estação da Harvard Square ou em qualquer outro lugar. Uma observação semirrelacionada a isso: por muitos anos eu achei que as ilusões do Olho Mágico não funcionavam para mim, e agora funcionam.

O livro sobre consciência que Sadie menciona quando está falando sobre o cérebro fazendo uma versão de inteligência artificial dos entes queridos falecidos é *I Am a Strange Loop*, de Doug Hofstadter, uma fonte que me foi sugerida por Hans Canosa.

O detalhe de Macbeth jogando pãezinhos no vazio da cadeira de Banco vem da produção de 2018 de *Macbeth* pela Royal Shakespeare Company, dirigido por Polly Findlay e estrelado por Christopher Eccleston no papel principal.

Apesar de meus pais trabalharem com computadores e eu ser uma eterna gamer, essas fontes foram particularmente úteis para a minha reflexão e compreensão sobre a cultura dos jogos e designers das décadas de 1990 e 2000: *Blood, Sweat, and Pixels: The Triumphant Turbulent Stories Behind How Video Games Are Made* de Jason Schreier; *Masters of Doom: How Two Guys Created an Empire and Transformed Pop Culture*, de David Kushner; *Hackers: Heroes of the Computer Revolution* (a seção sobre a Sierra On-line, em especial), de Steven Levy; *A Mind Forever Voyaging: A History of Storytelling in Video Games*, de Dylan Holmes; *Extra Lives: Why Video games Matter*, de Tom Bissell; *All your Base Are Belong to Us: How Fifty Years of Video Games Conquered Pop Culture*, de Harold Goldberg; e os documentários *Indie Game: O filme*, dirigido por James Swirsky e Lisanne Pajot, e *GTFO*, dirigido por Shannon Sun-Higginson. Eu li *Indie Games* de Bounthavy Suvilay depois que terminei de escrever, e é um livro lindo para quem quer ver como os jogos podem ser engenhosos.

Apesar de ter virado um meme, a frase “Você morreu de disenteria” nunca aparece na versão de 1985 de *The Oregon Trail*, que é o que Sam e Sadie teriam jogado e o que eu joguei quando criança. O que eles (e eu) teriam visto na década de 1980 é “Você está com disenteria” e então, supondo que não se recuperasse da disenteria, “Você morreu”. Esse e outros fatos sobre *The Oregon Trail* podem ser encontrados em *You Have Died of Dysentery: The Creation of the Oregon Trail — the Iconic Educational Game of the 1980s*, de R. Philip Bouchard, que foi o designer-chefe da versão de 1985. Gostaria também de reconhecer os muitos jogos que inspiraram *Pioneers*, incluindo *The Oregon Trail*, desenvolvido por Don Rawitsch, Bill Heinemann e Paul Dillenberger; *Stardew Valley*, de Eric Barone; *Animal Crossing*, de Katsuya Eguchi, Hisashi Nogami, Shigeru Miyamoto e Takashi Tesuka; *Harvest Moon*, de Yasuhiro Wada; *The Sims*, criado por Will Wright; e *EverQuest*, de Brad McQuaid, John Smedley, Bill Trost e Steve Clover. Eu tenho

creditado os designers, mas, como os leitores deste livro saberão, é difícil dizer quem é responsável por um jogo ou elemento do jogo a menos que você faça parte dele. O que é certo é na minha vida, matei mais do que alguns bisões virtuais e liberei muitas terras do flagelo das rochas pixelizadas.

É improvável que Dov tivesse recebido uma cópia beta de *Metal Gear Solid* em janeiro de 1996, ou que Sadie tivesse jogado *King's Quest IV: The Perils of Rosella* em agosto de 1988. Ao longo do livro, escolhi os jogos que faziam mais sentido para a história, mesmo quando as datas estavam um pouco erradas. *King's Quest IV*, por exemplo, é um dos poucos jogos de destaque daquela época com uma protagonista feminina e, não coincidentemente, um dos primeiros jogos que eu amei.

Amanhã, amanhã, e ainda outro amanhã é um romance sobre trabalho, e seria negligente de minha parte se não agradecesse aos meus colegas, cujas ideias, habilidades, perguntas, observações, provocações, incentivos, gracejos, cartas, ligações, chamadas de Zoom, mensagens e eventuais correções melhoraram enormemente este livro. Um obrigada especial à minha editora americana, Jenny Jackson e ao meu agente e amigo, Douglas Stewart. Obrigada também a Stuart Gelwarg, Dana Spector, Becky Hardie, Lara Hinchberger, Bradley Garrett, Danielle Bukowski, Szilvia Molnar, Maria Bell, Caspian Dennis, Nicole Winstanley, Reagan Arthur, Maris Dyer, Louise Collazo, Nora Reichard, Katrina Northern, Emily Reardon, Julianne Clancy, Wyck Godfrey, Isaac Klausner, Avital Siegel, Bryan Oh, Daria Cercek, Ellie Walker, Kathy Pories, Tayari Jones, Rebecca Serle e Jennifer Wolfe.

Amanhã, amanhã, e ainda outro amanhã também é sobre amor. Obrigada a Hans Canosa, meu ser humano favorito e pessoa com quem mais amo jogar, mesmo que ele seja um mau perdedor. Agradeço aos meus pais toda vez, mas por que não? Eu tenho pais excelentes. Seus nomes são Richard e AeRan Zevin.

Meus livros podem ser divididos em eras caninas. *Amanhã, amanhã, e ainda outro amanhã* começou a ser escrito na era de Edie e Frank e completado na era de Leia e Frank. Bons cachorros, todos eles.

Título Original

TOMORROW, AND TOMORROW, AND TOMORROW

Copyright © 2022 by Gabrielle Zevin

Todos os direitos reservados

Agradecimentos são feitos a Harvard University Press, pela autorização de reproduzir “That Love Is All There Is” J 1765/F 1747 Sourcer: *The Poems of Emily Dickinson: Reading Edition*, organizado por Ralph W. Franklin. Cambridge, Mass.: The Belknap Press of Harvard University Press, Copyright © 1998, 1999 by the President and Fellow of Harvard College, Copyright © 1951, 1955, 1979, 1983 by the President and Fellows of Harvard College.

“Edição brasileira publicada mediante acordo com a Sterling Lord Literistic, Inc. e Agência Literária Riff”

Direitos para a língua portuguesa reservados
com exclusividade para o Brasil à
EDITORA ROCCO LTDA.

Rua Evaristo da Veiga, 65 – 11º andar
Passeio Corporate – Torre 1
20031-040 – Rio de Janeiro – RJ
Tel.: (21) 3525-2000 – Fax: (21) 3525-2001
rocco@rocco.com.br
www.rocco.com.br

preparação de originais
GIU ALONSO

Esta é uma obra de ficção. Nomes, personagens, lugares e incidentes são produtos da imaginação da autora ou foram usados

de forma fictícia. Qualquer semelhança com pessoas reais, vivas ou não, acontecimentos, ou localidades é mera coincidência

Coordenação digital
MARIANA MELLO E SOUZA

Revisão de arquivo ePub
CLARICE GOULART

Edição digital: setembro, 2022.

CIP-Brasil. Catalogação na Publicação.
Sindicato Nacional dos Editores de Livros, RJ

Z61a

Zevin, Gabrielle

Amanhã, amanhã, e ainda outro amanhã [recurso eletrônico] / Gabrielle Zevin ;
tradução Carol Christo. - 1. ed. - Rio de Janeiro : Rocco Digital, 2022.
recurso digital

Tradução de: Tomorrow, and tomorrow, and tomorrow

Formato: epub

Requisitos do sistema: adobe digital editions

Modo de acesso: world wide web

ISBN 978-65-5595-147-9 (recurso eletrônico)

1. Ficção americana. 2. Livros eletrônicos. I. Christo, Carol. II. Título.

22-78878

CDD: 813
CDU: 82-3(73)

Meri Gleice Rodrigues de Souza - Bibliotecária - CRB-7/6439

12/07/2022 15/07/2022

O texto deste livro obedece às normas do Acordo Ortográfico da
Língua Portuguesa.

A AUTORA

GABRIELLE ZEVIN é uma premiada escritora best-seller com livros publicados em quase quarenta idiomas. Também é crítica literária e roteirista, e trabalhou na adaptação do próprio livro, *A vida do livreiro A. J. Fikry*, para as telas. Formada em Harvard, Zevin mora em Los Angeles. Ela também escreveu livros para jovens, como *Em Outrolugar*, publicado pela Rocco.

Amanhã, amanhã, e ainda outro amanhã está em processo de adaptação para o cinema pela produtora Temple Hill e pelo Paramount Studios.

Índice

[Capa](#)

[Folha de rosto](#)

[Dedicatória](#)

[Sumário](#)

[Epígrafe](#)

[I. CRIANÇAS DOENTES](#)

[1](#)

[2](#)

[3](#)

[4](#)

[II. INFLUÊNCIAS](#)

[1](#)

[2](#)

[3](#)

[4](#)

[5](#)

[6](#)

[III. JOGO SUJO](#)

[1](#)

[2](#)

[3](#)

[4](#)

[5](#)

[6](#)

[IV. OS DOIS LADOS](#)

[1A](#)

[1B](#)

[2A](#)

[2B](#)

[3A](#)

[3B](#)

[4A](#)

[4B](#)

5A

5B

V. PIVÔS

1

2

3

VI. CASAMENTOS

1

2

3

4

5

VII. O NPC

VIII. NOSSOS DIAS INFINITOS

1

2

3

4

5

6

IX. PIONEIROS

X. PESOS E ANDORES

1

2

3

4

Nota da autora e Agradecimentos

Créditos

A Autora

GABRIELLE ZEVIN

Autora de Em Outro lugar

1. todas
2. as coisas
3. que
4. eu
5. já fiz



CHOCOLATE É CONTRABANDO

CAFEÍNA É ILEGAL

A CIDADE ESTÁ CERCADA PELO CRIME

ANYA ESTÁ DIVIDIDA ENTRE ACEITAR SEU DESTINO
E SEGUIR SEU CORAÇÃO

ROCCOINTELLI

Todas as coisas que eu já fiz

Zevin, Gabrielle

9788581222202

384 páginas

[Compre agora e leia](#)

Em 2083, chocolate e cafeína são ilegais, água é cuidadosamente racionada, livros são escassos e Nova York está repleta de pobreza e criminalidade.

Anya é filha de Leonyd Balanchine, um dos grandes chefões do crime organizado, cabeça da Balanchine Chocolate, responsável pela distribuição ilegal de chocolate e outras coisas mais, como tráfico de armas e operações pouco nobres no mercado negro. Leonyd morreu anos atrás, mas até hoje sua influência é sentida pela jovem, que apesar de querer distância dos negócios da família constantemente se vê recorrendo aos ensinamentos do pai para lidar com as situações que tem que enfrentar. E a vida de Anya não é fácil. Ela precisa ir à escola, cuidar de seus irmãos e de sua avó doente – e não pode se permitir apaixonar-se pelo mais novo colega de turma, cujo pai é o número dois no comando da promotoria da cidade.

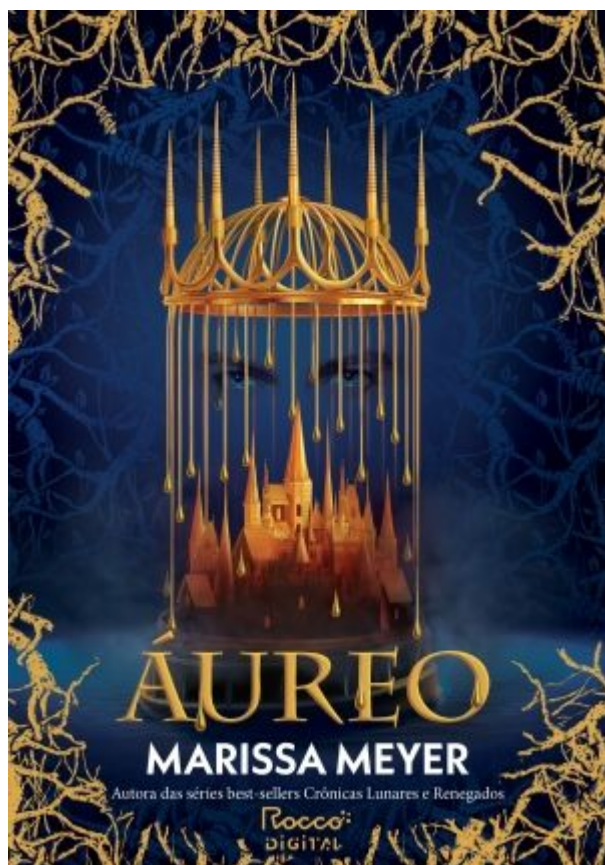
Mas tudo muda quando ela é acusada de envenenar com uma barra de chocolate seu ex-namorado, Gable Arsley. O rapaz espalhou boatos maldosos sobre Anya, razão mais que suficiente para a jovem ser considerada culpada, sobretudo quando é comprovado que a origem do chocolate está na família Balanchine. Sem nunca

perder a cabeça e determinada a provar sua inocência, Anya começa a descobrir que por mais que tente é difícil fugir de sua herança: os Balanchine estão por trás de seus problemas com a lei, e ela se vê presa aos intrincados negócios de seus tios e primos, gente que até gosta dela, mas que fará quase tudo para se dar bem e conseguir o que deseja.

Forçada a defender seus interesses e a tomar atitudes que vão contra o que acredita, cabe à menina proteger seus irmãos e impedir que seus parentes acabem destruindo uns aos outros.

Nessa batalha, Anya terá a companhia de sua melhor amiga, Scarlet, mas terá que contar com seu próprio talento para a liderança e vocação para a estratégia para salvar o que ainda resta de sua família, em todos os sentidos, ainda que o preço a pagar seja alto demais.

[Compre agora e leia](#)



Áureo

Meyer, Marissa

9786555951394

432 páginas

[Compre agora e leia](#)

Serilda cresceu ouvindo a história de que seu pai ajudou um deus e, em troca, foi abençoado com uma filha de olhos estranhos e uma língua afiada para contos fantásticos. Uma bênção que mais parece uma maldição e que a condenou à desconfiança de todos na aldeia.

Em uma noite de lua cheia, tentando ajudar duas criaturas da floresta a se esconderem do perverso Erlking, a jovem tece uma história sobre ser capaz de transformar palha em ouro — uma mentira que a torna prisioneira no castelo do Rei dos Antigos.

Quando o rei a desafia a transformar uma sala cheia de palha em ouro ou enfrentar a morte, Serilda se vê sem saída, até que recebe a visita de Áureo, um espírito que realmente possui o poder que ela alega ter. Áureo concorda em ajudá-la, mas sua magia exige um pagamento.

Vigiada por corvos de olhos vazios e espíritos macabros que ameaçam as pessoas que ela mais ama, Serilda é forçada a manter a farsa usando o dom de Áureo para enganar o rei. Mas a cada lua cheia, sua relação com Áureo se torna mais íntima e complicada, seu poder de barganha diminui e sua curiosidade pelos mistérios do castelo do Erlking aumenta.

Logo, ela se vê determinada a descobrir o que está por trás da terrível corte do Erlking e dar um fim à sua caçada selvagem, no que

pode ser a última chance de se livrar do emaranhado de suas mentiras.

Marissa Meyer, autora best-seller do *New York Times*, retorna ao mundo dos contos de fadas com esta releitura arrepiante do conto de Rumpelstiltskin. Uma narrativa sombria, fantástica e envolvente, cheia de reviravoltas inebriantes. *Áureo* permanece fiel às suas origens clássicas ao estilo dos irmãos Grimm, com atmosfera e elementos assustadores do folclore alemão.

[Compre agora e leia](#)

AS
48
LEIS
DO
PODER

ROBERT GREENE
JOOST ELFFERS

Rocco
DIGITAL

As 48 leis do poder

Greene, Robert

9788581227061

544 páginas

[Compre agora e leia](#)

"O homem que tenta ser bom o tempo todo esta fadado à ruína entre os inúmeros outros que não são bons" - Nicolau Maquiavel

Todos querem ter poder. Mas poucos sabem o que fazer para alcançá-lo. Como conseguir aquela promoção tão esperada? O que fazer para conquistar a admiração dos colegas e neutralizar quem vive tentando derrubá-lo? Como ser o queridinho do chefe? Em As 48 leis do poder, o leitor aprende a manipular pessoas e situações para alcançar seus objetivos. E descobre por que alguns conseguem ser tão bem-sucedidos, enquanto outros estão sempre sendo passados para trás. Querer ser melhor do que o chefe, por exemplo, é um erro fatal. "Faça com que as pessoas acima de você se sintam confortavelmente superiores(...) Faça com que seus mestres pareçam mais brilhantes do que são na realidade e você alcançará o ápice do poder", diz Robert Greene no capítulo "Não ofusque o brilho do mestre". Além de oferecer o "caminho das pedras", ele cita casos de sucesso e de fracasso revelados à luz de suas regras. Para ilustrar o que diz, Greene recorre a fábulas e a episódios reais da História, e usa e abusa de citações. O leitor se embrenha pela cartilha através de estrategistas como Clausewitz e Sun-Tsu, estadistas como Bismarck, sedutores como Casanova,

filósofos como Nietzsche, escritores como Balzac e, claro, diplomatas como Maquiavel. Os textos abarcam um período de mais de três mil anos e foram pinçados em civilizações tão diferentes quanto a antiga China e a Itália renascentista. E, para quem acredita que participar de jogos de poder é uma atividade condenável, ele faz um alerta: Não adianta querer ficar de fora. O mundo é como um imenso e dissimulado cassino e todos nós fazemos parte dele. Quanto mais rápido você descobrir as regras do jogo, maiores serão as suas chances de sucesso. "Se o jogo do poder é inevitável, vale mais ser um artista do que negar ou agir desastrosamente", diz Greene.

[Compre agora e leia](#)



Com todo o meu rancor

Maia, Bruna

9786555951462

240 páginas

[Compre agora e leia](#)

Ana é detestável. No começo, você até pensa que Matheus tinha razão no que dizia: que Ana era tóxica, cheia de ódio e morte no prato. Uma pessoa sem alma que só quer vingança, só quer ferir, cuja felicidade parece morar no sofrimento daquele ex infeliz que teve o azar de cruzar o caminho dela. Essa desequilibrada. Doida. Maravilhosa. Assustadora. Mas aí as coisas vão sendo reveladas e você acaba pensando que o que Ana faz é até pouco. Se não pudermos nos vingar em personagens e na ficção, vamos correr pra onde?

Entre equipamentos de vigilância, abuso psicológico, violência física, aborto, drogas prescritas e recreativas, um coração de boi, amizades lindas, uma égua, Toddynho adulterado, ASMR de frango frito e um cheirinho de Medeia no ar, a narrativa é envolvente como um romance policial e absurda como o excelente *Meu ano de descanso e relaxamento*, de Ottessa Moshfegh, que também envolve drogas e ideias malucas de uma mulher deprimida.

É uma delícia ver um romance de estreia com uma protagonista tão perturbada e distante dos estereótipos femininos que o patriarcado aprova — a mulher dócil, servil, frágil e sempre pronta para perdoar e pedir desculpas por existir. Com Ana não tem arrego. Nem com Bruna, essa escritora que não tem medo e nem vergonha da raiva. Cuidado com elas.

— **Clara Averbuck, *Toureando o diabo***

Com todo o meu rancor é um romance ácido, violento e hilário sobre a força do ódio, o poder da vingança e a busca por identidade em uma conturbada jornada anti-heroica.

"Bruna Maia não faz prisioneiros em Com todo o meu rancor, verdadeira pornografia de vingança em forma de romance. Fantástico e perturbador." — **Arnaldo Branco, roteirista**

"A narrativa sagaz de Bruna Maia, seu humor ácido e sua fúria sofisticada nos entorpecem e, quando você se dá conta, está sentindo prazer com 'O Plano' de Ana e torcendo por essa justiceira contra os males do patriarcado. Se você acha que uma mulher deve ser somente um coração bondoso e resiliente, vá ver um filme de princesas. Você não está preparado para essa conversa." — **Júlia Rabello, atriz**

"A inteligência de Bruna Maia, já conhecida dos quadrinhos, agora se volta para o romance, com um enredo que instiga e perturba, comove e diverte. Ana encarna os principais dilemas do amor nos tempos do capitalismo tardio, expondo as entranhas do patriarcado sem pudor e sem pena." — **Natalia Timerman, Copo vazio**

"Nesta narrativa galopante, com sua realidade delirante ou delírio lúcido, a vingança não é um prato que se come frio. A refeição é uma sopa escaldante, lisérgica, e nunca termina." — **Andréa del Fuego, A pediatra**

[Compre agora e leia](#)

FREDRIK BACKMAN

AUTOR DO BEST-SELLER INTERNACIONAL
MINHA AVÓ PEDE DESCULPAS

GENTE ANSIOSA

Rocco:
DIGITAL

Gente ansiosa

Backman, Fredrik

9786555950397

368 páginas

[Compre agora e leia](#)

Best-seller instantâneo do *New York Times*, o novo romance do autor de *Um homem chamado Ove* é um "romance engraçado e emocionante".

A busca por um apartamento não costuma ser uma situação de vida ou morte, mas uma visita imobiliária toma tais dimensões quando um fracassado assaltante de banco invade o apartamento e faz de reféns um grupo de desconhecidos.

O grupo inclui um casal recém-aposentado que procura sem parar, casas para reformar, evitando a verdade dolorosa de que não é possível reformar o casamento. Há um casal que, prestes a ter o primeiro filho, não concorda sobre nada. Acrescenta-se uma mulher de 87 anos que já viveu demais para temer uma ameaça à mão armada, um corretor imobiliário assustado, mas ainda disposto a vender, e um homem misterioso que se trancou no único banheiro do apartamento, e assim completamos o pior grupo de reféns do mundo.

Cada personagem carrega uma vida de reclamações, mágoas, segredos e paixões prestes a transbordar. Ninguém é exatamente o que parece. E todos — inclusive o ladrão — estão desesperados por algum tipo de resgate. Conforme as autoridades e a imprensa cercam o prédio, os aliados relutantes revelam verdades surpreendentes e desencadeiam eventos tão inusitados que nem eles próprios são capazes de explicar.

O livro prova novamente que Backman é "mestre em escrever narrativas deliciosas, astutas e emocionantes com foco nos personagens" (*USA Today*). *Gente ansiosa* "captura a essência confusa de ser humano. (...) É esperto e tocante, e vai te fazer rir e chorar em igual medida" (*The Washington Post*). Esta "diversão sem-fim, que garante melhorar seu humor" (*Real Simple*), é prova de que o poder resistente da amizade, do perdão e da esperança podem nos salvar — mesmo nos momentos de maior ansiedade.

[Compre agora e leia](#)